



攻略



- 机动战士高达
- 新**大众周**朝
- <sup>总</sup> 极品飞车Carbon
- 大装甲核心4
- 最终幻想5
- 超级机器人大战OG

圞SEGA街机创世纪

NEXT GENERATION

叶伟&Darkbaby

热烈对谈「次世代的疑问」

真・风神制作

ISSN 1006-5032

主要课程

游戏程序方向:游戏开发设计概论 游戏开发展计划的 C/C++程序语言基础 数据结构和算法 Windows及MFC程序开发

J2EE商务软件开发基础 DirectX三维游戏开发 enGL 三维游戏开发 网络游戏编程基础

游戏美术方向:游戏

2006年9月25号

授课教师 清华大学教授和业界专家

--☆ 招生对象

松从事游戏程序和游戏事术设计的人员

→ 结业证书

学完规定课程并成绩合格者,由清 华大学继续教育学院颁发"数字游戏设 计编训班"结业证书。

…〉 联系方式

联系人:李老师 (13910653133) 、曹老师 (13910652733) 夏老师 (13910239184) 、李老师 (13910398897)

孙老师(13501096175) 语: 010-65648640、65648642、65648648、65648634、 65648649、65648639、65648638

真: 010-55648652

tit: www.sce.tsinghua. 址:北京市朝阳区东三环中路34号清华大学继续教育学院 2号梯3层329家(100020)

-续企划第1

绝不能错过的完美收

**#机迷》精彩内容特色栏目丰富依旧** 

最終幻想3》全系統解析、全流程要点、全期情 小说、战斗指南各关卡难点详解、完整资料、实用

邮购域址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 鄉端: 100011 展展电话: 010-64472177/64472180 #資免取









从2085年11月底开始,次世代主机大战 的序幕筋着Xhox360的发传被拉开了。不过这 场戏一开始唱得并不完整, 在Xbox360种自在 次世代的舞台上推了3个车度之后。PS3和Wii 才终于要参加进这场战斗当中, 对于许多玩 家来说,这场主机大战将决定他们在今后5 年甚至更长时间内的游戏生活。不过游戏界 硬件厂商之间的竞争才是最激烈也是最残酷 的、海漆主机大战打响的时候、就会有无数 的玩家被塞进这样的无情争斗中,而每一次 士战的结果也,都是几家欢喜几家旅, 昨天的 霸主到了今日就有可能成为失败者, 而昔日 的数人或者朋友也会因为形势和时代的变化 而改变他们的立场。从2000年到2006年。许 多在当时看来不可能实现的情况都已经成了 现实。所以今后无论发生什么不可能的事情。 其实都是在意料之中, 从三大主机厂商的起 点来看、PS3继承了PS2的惰性、作为上一代主 机里销量最高的机种、拥有的潜在消费者数 量是最多的,Xbox360已经在业界摸索了平平 多,至少在欧美的市场开了个好头,而且这 半年来已经积累了不少经验, 英在华京的市 編中很可能有一套作为。而Wii最然正式公布 得最晚、但是就游戏的创意和新鲜度而言。 县三十字就里要吸引人的,另外其价格由是 惊人的低、似乎最有可能快速普及的就是它。 三大主机的座次看来是要重新安排了,而重 新确立了头把交椅之后,游戏的整个业界也 会为之劝藩, 包括未来的游戏类型主导等也 会发生变化。至于我们中国的玩家、虽然算 是"旁观者",不过估计这段时间最关注的 活題基本都是围绕在"火世代"周围。在下 一轮次世代战争还没有正式开始的时候。我 们似乎可以从暴风雨前的静寂中感受到一丝 不寻常的气息。这种空气凝固的感觉,预示 着下一个时代将在激烈而残酷的竞争中诞生。

我们能做的,就是见证这个时代的到来。 □文/小市、北年、猴子

来推能问鼎?

高谈例论》于普通玩家来说只能是看热闹,我

们局面的内容则主要为大家组数处参析下下次世代 三大主机在款、硬件各方面的比较。目的是比大家 能够直观是了解这几台生机之间的差异和各 自的优劣,以方便大家日思选择购买。而最 后我们还请来了中国的资深游戏从业者 中作和DarkBab/数有关当前业界的一些 问题进行了解答。

★祭首特提★2006.18 1





## PS3 如贵族跋

599美元的价格,PS3不愧 量三大次世代主机中最昂贵 的一台了。这个备受玩家们 争议的定价所要的关注甚至 超和直光。PS3,不愧是 台位真价家的"富备"主机。

同样是在首代总域最新增益的需要省级的省级下、这 水底积500多类型 经专业可知为选项可以或者不分均量 前,上次三大生材外是150%处产者以为一平支速。 有少数一次一个支速。可使是任于一个支速。 重估的16条次。2000年20日间间。 常儿型设计的原外的 适效不但需效的3200/1500年30.1一平支速。 可使是任于 重估的16条次。是是有一个支速。 可能是让人的自己不 使用的16条次。是是有一个支速。 可能是是一种 级工作用的。 都说在常用是没有一个事工经二一的定 等。也用户一层了两点上很无连接工作大量。不过每 用几层要成在美国、发生、"没种"也是长任于 是生产得出来的。

**飛霧。不功不过的打火机** 

和几乎绝大部分的商品一样,主机外观形象的设计 好坏对玩家们的吸引力以及硬件销量有着相当直接的影 响,一台好的主机,即使性能再强,如果机身的外观设 计过于失败的话, 也极容易造成销量上的滑铁卢。作为 电子行业的著名厂商索尼, 其在娱乐电器外形设计方面 有着非常丰富的经验,甚至是许多消费者们都公认的"时 尚引领者"。可见常尼在主机外现设计方面有着比较明显 的优势。回顾之前的PS和PS2,虽然我们不能说其在外形 方面极为出彩。却也的确有许多可服可点之处。特别是PS2 的主机横竖两种放置方法可以说是开了家用主机的先河。去 年E3展是PS3第一次登场亮相的舞台,新主机的银色基调 尽显其高贵典雅,而当时对于新主机外形方面的评价可谓 褒贬不一,比较形象的一个比喻就是"打火机"。PS3在体 积方面明显比以往的主机要大上了许多。特别是光驱部分 突然凹陷下去的一块让人感觉颇不协调,流线型的外观倒 是不错。只是配合上PS3不小的体积、整体感觉上就要差了 不少。其实去年E3展上关于PS3硬件争议最大的就是其手 柄了,牛角面包般的外形被许多玩家们戏称为"回旋标"。 也是要求改动呼声最大的部件。于是……就有了今年E3展 上手柄的外形回归,结果反响貌似更加不如人意。毕竟单 就外现而言, 去年的"回旋标"虽然外形怪异, 可好歹也 算是一种创新和个性,如今又回归了PS系手柄的传统外形 尽管是无功无过,却让许多对新手柄外形抱着很大期待的 玩家们失量了。

其实就这次的SS螺旋体外限来消,绝对在不至于用"失 效"、或是"不好"来形容,起码和其他两款以偿代主机 在外房设计上来将各有千线、只是半壤集泥是提肩"时尚 到领营"称号的"商,无功克过的主机外是设计对例的厂 商来讲画战可以接受,但这种来现故在常尼身上数实在是 有些还不过去了,可以该让人比较失愿。当然,外现毕竟 只是玩家购买主机时一个比较外在的参考因素、像PS3这些 次世代主机一般买了之后也都是拥家里放着,很少会像掌 机那样拥身上到处跑或者需要事出来旁一下撑掉圈子什么 的,只能说,PS3的外现虽然没有抢我们带来什么惊喜,但 与其施两数主机相比也基本上保持在相近的水平。

### **蠶糯 缩水后的真面**目



将众多CELL处理器连接起来后可以构成一个大型的网络 共同实现大型项目的计算和处理:当然。先不说索尼宣传 中一向的大幅水分、也不用研究这种大型联动的工作原理 等,毕竟,真正和玩家切身相关的也就是自己PS3里的那一 颗CELL而已。Cell有7个并行的数字信号处现器(常尼称之 为SPEs),这也是索尼去年在E3展上宣布PS3主机硬件规 格时重点宣传的卖点所在,并且让不少玩家产生了7个SPEs 并行后格会得到7倍性能的错觉。只是如果我们仔细分析一 下的话就会发现,这只不过是索尼的一个幌子而已。因为 这7个SPEs没有缓存、没有内存直接存取、也没有分支预 测。并且与PS3的主CPU具有完全不同的架构。它们并不是 被设计成高效率地执行通常事务处理的、数字信号处理器 不适合于游戏编程。而且由于CELL的连续浮点处理能力是 由其7个SPEs完成,因此几何处理要交给GPU来完成,连 续浮点处理工作和其他数字信号处理器处理能力在游戏程 序中会有思测路低。PS3的CPU设计理念是12.5%的通常事 务处理能力和87.5%的数字信号处理,这样的比例对于视 频回放、网络波形分析等较为实用,而不是对游戏。实际

上、分析一个真实的游戏可以得出几乎相反的CPU处理 如《HALO》系列、绝 能力分积比例需求 照相对要求特所的数字信号处理能 力(包括浮点处理、极少的连乘处理),更多的是诸如 大作。如今微致又已经 人工智能、路径搜索等对内存随机存取和分支预测要求 更高的任务中,而这些任务是数字信号处理器并不适合 的。有国外分析家指出,基于对下一代游戏的测试表明, 日有10-30%的指令是沒占的。其他的指令则是读取。 存储、整数、分支等等。更少的指令是用于连续浮点的 (可能仅有5-10%), CELL的87.5%的处理能力都被优 化用于处理连续浮点。除此以外没有其它优势。通过以 上分析我们不难发现,CELL虽然的确是三大新丰机中最 选择的芯片、快而其在实际游戏表现上会占有的优势绝 没有索尼借数字游戏表现出来的那么大。

提及硬件性能指标,除了CPU之外,GPU I 图形处 理芯片)也很重要,特別是在对图形表现要求越来越高 的新士和上,以下數据是常同官方发布的GPU性能學數 550MHz. 独立的vertex期影像書、毎秒可生成51亿浮 点、300万品体管、每个时钟周期136个阴影像素操作。与 微软的360相比、PS3的GPU性能优势主要也就是体现在 每种浮点生成数量上面,其余部分如果从技术角度来研 态的话, 在定版效果方面并没有明显优势。甚至在个别 参数比较上还处于实势。除了CPU和GPU这两大点主要 性能参数比较之外, 其他部分的具体比较我们这里就不 再错说了,毕竟之前已经刊登过不少类似的文章,相信 大窗心里也把基本在数了。那就是在次世代三大主机之 中, PS3的硬件性能当之无愧是最强的, 这点毫无疑问。 只不过与其他主机相比、特别是与XBOX360相比,在实 际游戏效果表现方面,不会真有特别明显的差距。 逐漸發 次生和大战的开始阶段都无一例外会拿硬件特能作为技 细的焦点,不过相信有经验的表示宣信都明白,硬件性 能对主机最终成败的美镑影响并非加强们想象中的那么 大、比如PS2在上一轮的主机中硬件性能无疑是最弱的。 但凭借着丰富的软件支持力度和诸多超大作的加盟、最 终力压其他两款主机再度成为家用主机领域的王者。

### 阵容强大的盟友们

俗诱说"兵马未动,赖莫先行",对游戏主机而言。 这个至关重要的"纳草"就是软件厂商们对新主机的支 持力度和游戏软件的丰富性、游戏大作的分量和专一性 了。毕竟玩家英主机回家就是为了玩游戏的,不管这款 主机性能到底有多高, 外观有多华丽, 如果没有真正能 镀引人的好游戏。一切排归还是白搭。在争取第三方软 件商的支持方面。索尼从PS时代以来就一直做得非常好, PS2更是在硬件性能不如XBOX和NGC的情况下凭借着软 件方面的细想优势牢牢压制住了后两者, 由此可见软件 的支持对新主机而宣有多重要。从目前已经公布的支持 厂商名单来看, PS3得到的软件厂商支持力度无疑仍然是 最多的,毕竟凭着索尼十二年来的经营已经与众多的软 件厂商们打下了比较坚实的合作与信任基础,再加上PS 和PS2两代主机在家用机领域的大胜带来的巨大用户群 的支持,所以索尼在第三方软件商的争取上有着非常不 错的先天伏勒。不过与PS2时代相比。索尼的软件优势 如今正在順慢的缩小,像任天堂这样的老牌厂商就不用

多说了,其自身的游戏开发能力和品牌 效应绝对是所有游戏厂商中数一数二 的,只要能够争取到较多的第 三方软件厂商来丰富游戏软 件的多样性就能形成相当 的压力:而微软方面。 已经逐渐接着 出不少独有 的大作品 牌, 例

片是PS3一大利益。

对全县各年编级的组 验有(最终幻想11)。

争取到了许多日本著 名厂密和著名制作人 的加册 - B 然其效學 目前还没有明确显示出 来。不过相信这些都 排弃会员发挥相当作 田的。另外、億一些原 本只属于李尼PS高丰 机的超大作似乎也有 走客平台开发路线的 倾向。例如XBOX360上 Wii上也会推出DO系列

的制作人小林裕幸更是表示一直以来都是PS系字机独有 的"死魔猎人"系列最新作4很有可能推出多平台版本。 从这些痕迹中我们不难看出。"老平台发情"。这个原本只 属于欧美游戏厂商专利的方式,很有可能被日本游戏厂商 也学习过来——当然,这对玩家们而言其实是好事,只是 如此一来。PS3在软件方面的伊装侧又会有所被握了。

新主机在软件方面向下兼容的特性似乎从PS2开始以 来就已经被大家广泛借鉴。这次的三大新主机无一例外 的都支持向下兼容,PS3自然也没有例外,预定将能够撤 容PS2游戏,当然和以往一样,我们不能要求PS3能够百 分之百向下養容PS2游戏。相信绝大部分的作品在兼容性 上都还是没问题的。PS2上丰富的软件阵容足够支撑新主 机度过发售初期难以避免的软件荒了, 当然真正要想打 开局面,还是得看PS3初期有没有足够打动玩家的超大作 出现——例如,今年E3展发布、并且预定明年E3展上就 新提供试玩的(最終幻想13)。

#### aller 打造家川娱乐终端

家用主机发展到现在。已经越来越向多媒体多功能 的综合性娱乐平台发展、索尼在这方面的野心更大、久 多就曾不止一次在公开场合表示, PS3绝不仅仅是一台游 戏机,在未来它将是一个综合了诸多功能的家用数字类 乐终端: 这种倾向, 其实早在PS2的时候就已经能够看出 来,包括之后发售的PSX也是索尼在这方面的一次试探, 再然后就提索尼斯黨机PSP的发售。这台黨机同样也是强 演多媒体数码娱乐的新贵章机,更关键的是, 索尼在发 作PSP的时候就已经打下了伏笔,那就是PSP将能够和 PS3联动。这种掌机与家用主机联动的做法如今虽然已经 不能算是新鲜, 但这两款同样是追求时尚与多媒体多功 修的平台联动兵所能发挥的优势无疑还是额为吸引人 的,这同样也是像尼庞大"野心"计划的一步模子。

蓝光光驱是这次PS3最大的卖点之一,正是因为它的 加入才使得PS3主机价格居高不下,毫无疑问,这次素尼 在PS3上加入蓝光的目的肯定就是和当年在PS2上加入 DVD是一样的, 都是希望通过新主机来促进新媒介的传 播与发展。尽管许多人都对索尼这次的举动能否成功表 元体経、不讨当在PS2与DVD不也同样是在企务局疑声 中最终获得了大成功吗? 所以,我们先不管索尼能否成 , 功、毕竟蓝光这种超大容量的媒体还是给我们带来 了许多的期望,相信索尼和诸多游戏厂商们 也不会仅仅拿它高价游戏而已。

PS3的手柄是需要单独说说的,这里 我们并没有将其归入硬件方面评述而是划分 到这里,主要是因为PS3的手柄这次也加入了 体感功能,这种功能在新生机未来的可拓展性上 也是一大助力。这次PS3平板变化最大的地方应该 **的 草草草** 原 图 图 的 取消和增加类似任天堂新主机 手柄的体感功能了,以下是索尼官方给出的描述:

\*PS3手柄采用了最新的高精度、高速感应的6轴感 应系统、不需要在手柄上外會任何设备、也不需要在 电视上设置任何专用器具。即可在同时保持6轴感应的 情况下通过网络从外部直接联络上附近的PS3主机。PS3 专用手柄除了左右倾斜、前后倾斜、左右摇摆的'姿势 三轴'以外还可以最快、最精确地感应出'三轴加速度' 情极。因此玩家在操作十字键和福杆的时候会觉得手柄



操作。"这个所谓的"6轴感应系统"简单来讲就是类似 于任天堂新主机手柄的那种体感功能, 只不过玩家用 PS3手柄来玩体感游戏时动作幅度不会那么大。由于新手

柄取消了震动功能,所以这个与Wii有着类似功能的PS3 华核被各必要好好发程这个性能了。

### 早已被预定的破解

首先需要阐明的一点就是,这个世上绝没有攻不破的 堡垒、纵观历代主机、只要是稍微有点人气的主机、都 已经被破解过了,这说明了两点问题 1、主机能否被破 解只不过是一个所需时间长短的问题; 2、被破解的往往 是有一定普及量的主机。避難主机对商家们而言就是能 等通过这种手段服取丰厚的利润。例如改机费、贩卖D版 软件、贩卖组装记忆棒、烧录卡、甚至干脆就是借"破 留"之风龄机绘高生机售价等等。所以商家们一直都是 破解大军中的急先锋。由于三大主机在未来肯定都会有 相当的赞及量。所以肯定会吸引相当多数的人去破解。 那么剩下来的,就只是破解所需的时间长短问题了。

就目前的科技层次而言,任何一个游戏平台都摆脱 不了其他特米摄入,也就是说魔高一尺道高一丈。一个 科技产物问世以后它的技术也就会伫足在原有位置。而 以上会验新的发展中的超技所代替、这个就是最普遍的 进化论,与此同时,游戏机的加密措施也会被不断更新的 技术攻变。两者永远都会以对立者身份存在着。游戏平台 开发者从广泛的意义上说,可以理解成是一个人在战斗。 因为改基一醛人为了一个科技产物的诞生而思想单一的 进行革新,在防止资源技术方面核究只是他们的目的之 一,而破解者们单纯就是为了破解主机而奋斗的目的就 要单一多了。其所领领注的精力也会更加专注。特别是 如今參予破解主机的除了商家们之外还有许多热衷此道 的"黑客"们,尽管他们不是为了商业利益来破解。但这 非真正的技术高手们才是硬件厂商们最为头疼的。PS3实 得越火,就会吸引越多的人来破解,其被破解所需要的 时间自然也就越短,真不得不说是一个令人无奈的悖论。

#### ·PS3 有钱人的游戏

"PS3主机将分两个版本销售,对应20GB硬做的原 本售价是499美元。对应60GB硬盘的版本售价是599美 元"——以上县SCE美国分部CEO平并一夫于E3开幕以 前的新闻发布会上宣布的。关于PS3主机定价的分析和评 述其实在之前本刊就曾经做过专门的特稿进行分析,得 出的结论也完全没有出乎意料。这个价格对我国玩家而言 绝对县直正的天价了,直正的"可远观而不可亵玩器" 即便是对许多国外玩家而言。也是一个高出人们心理预 期的价格定位。是,我们都知道PS3之所以定价这么高是 因为 "CELL处理器以及蓝光的高价格" 、整体性价比相 当高。可你就是性价比再高,这主机599美元的绝对价格 就在那据着呢, 那么高的门槛又有多少人能够跨过? 更 何况,恐怕还有许多玩家认为这个价格未必就真合理、 可以接受吧。对这个定价的接受程度相信是大家都心知 肚名的事,599美元的定价,是PS3的最大软肋所在。再 加上前不久从外国著名游戏贩卖网站"BestBuy"上透漏 出来的消息、PS3的软件定价是74.99加元 (约合460元人 民币, 68美元 ) ......或许, 在未来一段时间之内, PS3这 鼓像条自己身体的一部分一样,非常自然、直觉地进行 台"高贵"的次世代主机都将成为"有钱人的游戏"了。



XBOX360在次世代战争即 着战区的快速登陆战中群都 **下槽的成绩**,但是在要% 大主机发售带来的"参 鱼效应"将对它产生什么样 的影响呢? 推们就目以待。

从2005年11月底开始,次世代主机大战的序幕随 ₩XBOX360龄发售被拉开了。在这之后过了近9个月。在 XBOX360唱了3个季度的独角疏之后、PS3和Wii纬于要拿 加旋斗丁。对于许多玩家来说。这场主机大战将决定他 们在今后5年甚至更长时间内的游戏生活,游戏界硬件厂 商之间的竞争是最激烈也最疲酷的, 每逢主机大战打响 的时候,就会有无数的玩家被邀请这样的无情参与中。 而每一次大战的结果也都是几家欢喜几家粥、昨天的赛 主副了今日就有可能成为失败者, 面昔日的最人或者用 友也会因为形势和财代的变化而改变他们的立场。从2000 年到2006年、许多在当时看来不可能实现的情况都已经成 了现实。所以今后无论发生什么不可能的事情,都是可

从三大主机厂商的纪点来看。PS3继承了PS2的惯性。 作为上一代主机坚销量最高的机种、拥有的潜在消费者数 量是最多的: XBOX360已经在业界搜索了半年多,至少 在欧美的市场开了个好头,而且这半年来已经积累了不少 经验。Wii虽然正式公布得最晚,但是就游戏的创意和新 鲜度而言,是三大主机里最吸引人的。在下一轮次世代战 各还没有正式开始的时候, 我们似乎可以从黑风面前的静 寂中感受到一丝不寻常的气息。这种空气凝固的感觉,预 示着下一个时代将在激烈而残酷的竞争中诞生。我们能 做的,就是见证这个时代的到来。

在主机发售一年之后,XBOX360终于将在今年冬天 和其他两大主机正式对阵了。虽然XBOX360在发售时间 上占了先机。但是从这一年的综合情况来看。Microsoft 只是在欧美市场取得了不错的成绩, XBOX360在亚洲地 区的硬件和软件销售均未获得预期的成绩。原先对 XBOX360充满期待的亚洲玩家们对这台主机的热情已经 逐渐消溃。日本人对XBOX系主机毕竟没什么感情,这 台主机在日本受到排斥也是可以理解的。不过对于许多 日美风格通吃的团内玩家来说,这台机器作为目前唯一 发售而且价格也比较公道的主机是很值得接受的,尤其 是在"刷机"成为可能之后。目前XBOX360所占的 "天时"已经不算很强的优势了。在Wii和PS3发售

之后,这台主机必须考虑自己的生存空间问题,确保 西方的阵地不失守是XBOX360在次世代战争打响后要

#### "白魔"因此得名

从XBOX360的外观来看,流线型的轮廓和纯白的 外壳使这台机器显得比它的前辈要亲切很多。XBOX360 主机的集成度比XBOX提高了很多。虽然重量方面比 旧版的PS2还是沉了不少(当然是内部有硬盘的原

因),但是比4.5kg的XBOX已经轻了很多。XBOX360纵 置的机箱看上去更像一台电脑,比原来笨重的卧式XBOX 本体更方便摆放,散热功能较以前的机器也更好一些。

虽然XBOX360在机体的"瘦身"方面下了工夫,但 是与时下流行的"轻薄短小"的主机造型趋势还有一定距 事。这里面是有原因的。首先, XBOX360的开发时间比 较早,在主机的集成电路等方面的设计相对落后一些,如 果它的发售时间再向后延迟一些,也许它的造型会更"苗 条": 其次、微软在设计主机的时候往往讲究耐用性,这 一点从XBOX就可以看出来。Microsoft系机器的坚固程度 一向是很可靠的,要坚固,就注定要先厚重,这也是没办 法的事情: 从另外一个角度来说, 美国人对于游戏主机也 比较追求な在的分響。这样玩起来才够编实嘛。

XBOX360的手柄和主机本体一样,是次世代主机中 最先登场的(废语!)。虽然在设计方面和过去的XBOX

区别。但是无 线手柄作为一 验该行品物. MXBOX360# 纳兹了次世代主 机的"标配"。 使玩家们可以 彻底摆脱电线 缠绕的烦扰,可 谓功德无量。手 柄的外现简练 而不失风格, 也说明XBOX系 主机仍然以普



在玩动作、格 「星菜凭借它异次要上《时代期刊》封西。 斗和其他类型游戏的时候都很得心应手。而且在3D操作方 面很合适。有线手柄当然也根不错,但是以目前的情况来 看,还是留给PC去用比较好。

这台主机外形上唯一比较让人不满意的地方就是后面 的设计。无论电源线或者是视频线的设计都显得过于笨重 了。尤其是电源、虽然采用12V电压对于玩家来说是安全 了许多,但是……那个电源也未免太大了一点吧? 当然 了,考虑到机器里面电路复杂、还有硬盘等部件的用电功 事等等问题,这些缺点是可以理解的,但是它给玩家造成 的麻烦也是很突出的。

总的来看,XBOX360的外观还算是能够令人满意。如 果担心外壳的颜色太容易弄脏的话,大家不妨在不玩的时 候拿块东西把机器盖起来,没事的时候拿沾一点水的软布

### Xbox360 纵横游戏影音网络

从目前所开爱的软件的情况来看,XBOX350的机 能型熱还沒有被吃速。在它的首宏作品中、(使命召唤 2)在可以比较的蜡体级出的原来,其后几个月里在我 沒效果上真正算课上优秀的游戏并不多,即使像(灵琴 度女)这样宣传得一分确秀的作品,到了实际定起来的 时候还是提得比XBOX好不到哪里去。《Fow》这样的 的技法要是特征生长,得的女孩公父、《芭蕉专作》



和(茶手47)在画面上看不出太大忱势来。也许是因为 移植游戏都有这样的毛病。为了提高游戏画面,各个厂 高必须增加游戏开发的成本。如果说这是次世代的要求 的话,那就没什么好抱怨的了。没有大笔的资金,就不 能开发出商面素质优秀的游戏。

沒有电影檢查, 280公的份別獨不与380公不養。 數數定了不斷的股係。如 用也要更从認例。280公的例如過常子已经不错了。 第 280公一样,便查已起走 改造的话也次可必得于一个电脑显示着可用的接 以后并合物语定全可以用于一个电脑显示着可用的接 任于细菌或过滤的"节音"。是因此处后的手 成本问题。任于重在主机条件的时候还接过双络口, 经常的设计。除了各种部分

XBOX380由于机能提出,所以显示的分辨率稳定 情况,师事命电视过程来循环含态论。"高明之"的 全机。在1910年原生,进步型里元功安共称50级一 标小、西且模制不满。就是来放大使也明是省进免。境 进载款以为所有的XBOX360次第四的商品之19的等 子不同一一场电影形像的分量的1917年的经验形成 5500年的分别。

第了玩游戏的性能之外,目前300±机划次80X Live的功能在算是良好,玩家们可以上两里商自己主机 的模件,下载一些支持网络动脸的效。是亚CAPCOM 的12人披露高速原Street Fighter III "Myser Fightingle" 起支持M80X Live、不过这样特别政策引的原案年龄相对来说也大一些。毕竟还是新的游戏还不适合境俱网 核下载,手论从较分后是硬件的支持来看。

因为完全新的两合主机还没费他,所以目前还不能 前言XBOX3800价机能比WiAPPS3加何如何。不过估计 三者机能的比较结果是PS3-XBOX3800-VM。当然了, 由于晚足厂商对于强效价值面制作的铜银程度不知日本。 所以MA的许多效应面可能会比较307306间果一便。 至于PS3、从现在公台的调发的情况来看,还不敢说它的 看面一定比较073606间模号。

#### 西式风格作品占优势

的情况实际上是XBOX时代的继续,所以并不值得 大惊小怪。日本微软将希望寄托在下半年以后发售 的〈蓝龙〉、〈朱落岭隧路〉等重量版作品上,在主机 大战正式开始之后,XBOX360上的日版软件会有更多的佳 化出现。

与销售量特殊忠低的日版软件市场相比、欧美的 XBOX360的软件发售都是一片热火朝天的景象。软件的 热卖导致主机股辆,虽然最近XBOX360的机器在欧美地 区不再像以前一样难写, 但是证室们对议会机器的热情 并没有因此而减涨。除了论加强何剧情和游戏而而大幅 度改善的《使命召唤2》之外。在欧美地区发售比较多 的仍然是体育。动作和主视角射击的游戏。(HALO3) 当然是最被爱好的游戏,不过它的推出还要等待一段时 间。在这之前我们也是有游戏玩的、8月份美国先发售 的《美匈尸城》(Dead Rising)的视觉效果达到了超 一流的水准、血腥暴力的效果使人感觉到近在咫尺的 恐怖。当然这样的银河系在年龄限制上也是很严格的。 这个游戏在美国被定为M级(17岁以上),已经是很宽 容的了。日本已经将日版Dead Rising的年龄级别定为 Z级(18岁以上限制),而德国则宣布假如不把游戏 里的丧尸改成机器人的诱觉拒绝本作在模发 值?看来XBOX软件必须在年龄标准上采取 更细化的措施。

### 有限空间 危限电

3. 并签新特制优压的来源码引力。 品限度在光序杆包是是300公300不可能少的部件了。但是做这还是全营了它的有绘界像。如3的任何 游戏机间听另所了,800公300的有线界网的间边经30 的。除了能够在X80公306上使用外。还可以直接指在 能MUSB端口上使用 / 其次可以这级学师开来按键 给它位计价,只是X80公306周下即转约USB作为平 标窗口面已)。这种行为无条件不通常不通常不通常不 来,许多它端对以享在被选手柄的时候。也有了一个银 不错的资格。

在微软量初公布新主机机能的时候,HD-DVD-时间成为与PS3的蓝光DVD相抗衡的要素。但是当XBOX360真正面世之后,大家才发现原来它的游戏都是DVD-9格式的,HD-DVD对应的只是电影光盘而已。而



↑ Xixx Line上的经典的机游戏下载是它的一大卖点。

具XBOX560本帐上并没有IV—DVD驱动设备。生机的 发现具是少DVD驱动器而已。成长外产业者不企业 但是在着那0日上的游戏面面之后,大部分玩家工能认可 了XBOX360的能力。随着IV—DVD的上市。帮软方殊 出了相对应的外设对D—DVD驱动器,作为成粉部件。 HD—DVD驱动器不要表示多次明末,这在股票操站上 比顺着中区510亩至120亩层面的一些。

### box360 微软"马其诺防线"的崩溃

因为采用的是一般的DVD-9株式的光像。所以 XBOX360在防盗贩方而存在着先天的厨袋。在主机发售 不久 软体的ISD就被Hank小组播取。但是因为加索器 序比较質点。 京列士和推出大約3个月之間。才修出 XBOX360的D版软件由现的消息。当时运行D版软件需 要对机器进行改动,而且只对应一部分主机、所以许多 玩家心里没有底。在"真剧剧"这样的音乐从GGMM的 手机里发出来。在大街小巷的空气中来回传播的时候。 YROY360位"学用"防线层铁布储备"网"和的节章-起崩溃了。在XBOX360破解程序完善之后,一些商家提 供"刷机"服务。XBOX360最近两个月的销售势头比以 前上升了不少。虽然这台机器上的游戏主要还是美版的 比较多,但是随着玩家们口味的转变,喜欢这台主机的 人也越来越多。到今年冬天,XBOX360在中国大陆的销 售状况会有很大改理。这样的情况和盗飯联系在一起也 是很无奈的事情,估计比尔·盖茨自己也早就有所觉悟 了。从目前国内市场的情况看,想要这台机器实现行货 化在近期内还不是件很容易的事情。

XBOX360 "剧机"之后,可以支持 XBOX360和XBOX的Z、D版软件。其中对 于XBOX软件的支持,需要将 正版XBOX盘的ISO摄取 之后,将里面的文件改 动合并之后才能玩。这样 的"特制XBOX软件"不 能直接在XBOX上游戏。一 般都是玩家自己到的,要求 设备比较多,所以实用性不 大。不过XBOX360在"剧"过 之后。玩家们可以更大限度地利 用自己的机器,这是在中国的游戏 环境中必然会发生的事。如果想从报 源上新绝这种现象,就必须从游戏者自 身和社会两方面抓起,而且这将是一个长

期的、艰巨的过程。

### Xbox380 业已在国情许可范围内

在刚推出的时候。XBOX360本来的定价是299-399 差元, 但是因为业善地区机路供不应求, 许多应辅处干 无齿状态。许多倒实机器的人漫天要价,ebsy上甚至有 人把价码开到了6000美元(10台PS3的价格))。不过 在亚洲地区的情况还算好(对玩家来说),因为 XBOX360在日本的销路一直不怎么样(这还叫好?)。 所以国内的商人搜索易数可以推到日版的机器。经过一 年的沉淀, XBOX360的价格在国内目前已经稳定在3000 人民币左右(会财机)。日版机绘图内玩家带来的唯一 麻烦就是电压问题,因为XBOX自带的电源线功率巨 大, 所以一般的小变压器是不能带动的。买一个合适的 大变压器兼稳压器 | 空调用的那种 | 大约在200-300左 右。港版XBOX360可直播220V,但是价格相对要贵一 些(3200左右),所以无论买港版还是日级+变压器都 县美不多的价格。相对来说、日版机的数量多一些、更 加容易买到。XBOX360的周边设备价格也比较高。有线 手柄的价格为39.99美元。折合人民币大约是320左右, 事欢PC游戏又想一柄多用的玩家可以买一个。

至于软件方面,一部分北美的高店把最初发售的正 版软件的价格已经从近60美元牌到了30美元左右。但是 不同的游戏价格下降的幅度也不一样,像(使命召唤2 年度版)的价格仍然处地保持在59.56美元、雷打不 动。(他为在普景华游戏,这么标价也是反读的)

任天堂的主机理在似乎在走 华民化路线, 不过虽然价格 低廉,但其中的内容却是影 一无二、带给玩家的体验更 是前所未有。它这次背负的 **主由县等让不泛游戏的人**也 喜欢上它, 你认同吗?

游戏主机的外观是属于工业设计的领域,虽然和主

"Will" will rock you! 我娶信, 当任天童的Wil章 的外形。 會財、很多人都会为之叛狂。尽管它的性能没有360. PS3那样出色,它的葫面也没有那么绚丽, 但是它却可 以让你真正融入游戏。你试过手持利剑和游戏中的人拼 茶一番吗? 你就过手提琥珀和康拟选手转量一局吗? 依 试过手把握按摩戴可以指挥乐从吗? WE将这些平时无法 实现的东西航统带到你面前了,除了滤动,依还能说什 么吧? 面具, 对于玩家来说, 其价格任康而且崇政的兼 穿性很强, 这些都像是专为电玩发烧友们准备的, 即便 是以首不玩游戏的人、估计在看到Wil之后都会观察协会 上它。前面我们已经说了PS3和Xbox360、简最后的Wiji 虽然在性能上属于崭势, 然而就是否值得玩家购买方面, 可不见得会输给这两位对手哦!

### 体态娇小的白精灵

从上一代主机大战开始,游戏硬件的三大新厂商名 单已经确立。而这三个厂商各自的风格以及所走的路线 也大不相問。先就他们各自出品的主机外观而言、素原 是坚持走时尚的路线,而且在不断推出新款主机上非常 实力。像PS和PS2在后期都推出了小型化的新数主机, 而且不同顏色和不同主題的限定主机也一直在頻繁推出。而 微软则是起初最不开窍的,诺大的Xbox战像一个单重的 石块、而黑色的外观也坚持了好久没有更换。直到后来 借鉴了家尼的经验之后才想到推出不同配色, 但实际的 种类也是少得可怜。至于任天堂,它算是介于常尼和微 软之间。你说它新潮吧, 其实也没漂亮到哪里去。你说 它呆板呢,像NGC的小巧设计却也是透着时尚的气息。而 现在看来,任天堂真的要和索尼比拼谁才是引领家用机 时尚的先驱了。我们先说点运的,就像NDS。最初公布 的版本方方正正, 很想电子词典, 而实际发售时又将外 现稍作更改,并且接连推出了很多颜色的版本。而在今 年年初的时候,小型化的NDSL更是让人眼前一亮。而 家尼的PSP至今也只有两种颜色而已。

话题回归Wii。在Wii公布之前,人们对这款主机可 以说是毫无概念,因为任天堂只告诉大家"次世代主机 符会在游戏方式上大幅革新",于是人们的猜测也就随 着岩田聪的言论而开始天马行空。其中最着名的就要属 在主机发布前几天突然出现在网络上的"ON"。估计大 家都有印象,这个"主机"是带着头上的,而且它也能 充满未来科幻式的游戏方式真的让人无法抗拒。当然, 候,很多人都因为"ON"的影响表示不看好这个主机。方面,Wii支持单双层12cm Wii光盘和8cm GC光盘。

机本身的好坏没有直接的联系,但却是给人的第一印 象,也是吸引人们目光的关键。就像人, 聪不聪明不知 道、但漂不漂亮却是明摆着的。初看到Wi的时候,估计很 多人都会募名其於地联想到过去的录像带。方方的黑意 子真的没有什么信得大家羞御的地方。然计后来任天堂 也觉得黑色不够吸引人,于是在今年E3的时候又把白色 的Wii作为了宣传的主要对象,并且放出了不少外现 图。而今看来,白色Wii简洁而富质感的外形的确很吸 引人,而且给人的第一感觉,就是认为这似乎跟iPod好 像。我们都知道,任天堂与苹果近来一直保持着密切的 合作关系,如任天堂的NDS Lite据说就是由iPod设计师 操刀制作的。因此,任天堂的Wii应该也是听取了他们的 意见,或者干脆也是苹果的设计。这些都无关紧要,起码 从Wii和DSL的身上我们可以发现,任天常虽然是一个 老厂商,但它的心却在一天天地年轻起来。融合了时尚 的设计元素后, 原来仅供娱乐用的电视游戏机也可以成 为一种别致的家庭摆饰。看着就营心悦目, 那么大家就

前面说过了外现,那么非常重要的内在性能就是我 们接下来讲的重点。而Wit比较特别,我们需要把主机和 手柄分开来谈。

之前,任天堂极力宣传的一点是Wii可以运行二十 多年来的各种任天堂的游戏、其兼容的主机包括世惠MD 在内的7款。其CPU录IBM和任天堂共同开发生产的 PowerPC 750GX, 代号Broadway, 90nm SQI CMOS 工艺产品。基于数年前的750FX技术、主编最高可达1. 1GHz, 采用4路集线方式。拥有1MB二级缓存。系统内 存是512MB的。同时配备两个USB 2.0按口和名个支持 CF/SD卡的记忆插槽。其它包括供GC手柄用的四个接 口、供GC记忆卡用的两个插槽、音频视频输出接口和S-Video接口等。而GPU的问题任天堂没有多说,仅表示 与ATI联手开发。是基于ATI R520显示核心、代号为 Hollywood。另外,Wii主机可以通过医牙技术同时连接 4个手柄,无线信号传输距离最大为10米。在网络功能 上,Wii仅支持802.11b/g无线网络,但任天堂表示会提 够感知玩家的一举一动。其外观要是让玩家兴奋,那种 供一个USB转以太网质配器,还可以和DS实现无线连 接。此外,即使在电源关闭的情况下Win也可以访问互 后来这个梦想很快就破灭了,等到真正的Wii登场的时 联网,该服务被称为"Wii Connect 24"。在播放媒体



经看一下。首先提供电问题, Wil的手辆需要装入两颗 AA碱件电池才能运件, 其缘舷能力依需玩家所用的功 作而有着很大的不同,一般当所有功能全开的时候大 约可以坚持将近30小针。而如果只使用动作传感功 解、那么就能支持60小时的游戏时间。

WANI王極的一个新功能幹早提供了能長时间不接 档的6KB储存空间、但其作用目前还未正式公布,可 能暴用来允许用户存储手柄的相关设置。而在前段时 间的新闻中,一张Wii主机前盖里 \*SYNCHRO(同 步)"按键的照片引起了多方关注,其实该按键的作用 已经再职员不过了。在官方手册上,同步键的作用被 描述为"确认与主机相连的Wii手柄。同时主机将为每 一个手柄提供一个独立的无线ID号码",也就是区分玩 家身份的。另外,Wii手柄內置實动马达,玩家可自行 员得开启或关闭。它不提供多级数的震动力度,但开 发表设计游戏时可以通过迅速启动或关闭复动乌达。 **容达到加强管域的效果。** 

最后就是主机的抗干扰能力,在任天堂的官方手 無上也该到一些可能影响Wii手柄瞄准精确度的因素, 加荧光灯、卤素灯这类光源设备,以及塑料、镜子等 反光物体。要消除干扰现象、必须用感应棒(感应棒 是用于破皮Wii手柄空间运动的配件,必须放在电视机 的正上方或正下方。棒长约20厘米,两端各有一个根 应器。)对手柄的X、Y两轴座标进行确认校准。我们直 现上觉得手柄能对着电视瞄准、实际上是感应棒与手柄 之间的互动信息经过转换,并传送到电视上来实现的。

听空上面的锻格。可能大家还是不太明白杂意 Wii的性能有名词。其实通俗一点说、Wii的性能自然 是远超上一代主机、例如有人管按规格的数据作比较 得出以下结论, Wii的性能是Xbox的2.5倍, 是NGC的 5倍,是PS2的8倍。当然,这一比较也是不太科学 的,因为Wii的游戏方式已经不再走传统的路线。它的 好坏基本已经不能用性能数据来衡量了。

#### weigh 休闲为主的新体验

外观器纷入的第一团最, 性能器主机的内在魅力。 那么最终决定主机生死的是什么呢? 就是软件啦! 就 好比PS2、虽然是过去三大主机中性能最差的。然而 就是因为软件数量多,而且优秀的作品层出不穷,因 此總總占据着电视游戏的头把交椅。那么Wii标榜创新 同时面向不同的游戏平台。这种服务系统可以为玩家 之后能不能获得软件厂商们的大力支持呢? 这估计也 是玩家们十分关心的问题。

任天堂在SFC后期一直到NGC的时候曾经犯过一 些错误, 那就是主机过于依赖自社开发的游戏, 当时 的N64和NGC上的知名作品大部分都是任天堂自己开 发的。我们承认这些游戏都是精品,然而风格类似的 精品玩久了也会腻。所以这次的任天堂放低了门槛。 大力支持第三方软件高在Wii上面一层拳脚。就目前的 状况看来。情况还是比较乐观的。



像全球最大的软件开发和发行商EA,它的老板 Larry Probst就表示, EA将在Wil发布的同时, 推出2款 首爱游戏, 分别是 (Madden NFL 07) 和 (Need for Speed: Carbon )。另外EA还计划在2007年3月份推出 5畝Wii游戏。而且EA目前正在增强任天堂DS和Wii游 戏的研发力量。有了第一大软件商的支持、估计Wii的 日子会好过很多。

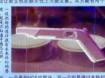
继EA之后,世界第二大软件商育碧当然也不甘示 也都拥有极高的技术水平,并且因为有着巨

而其最富创意的手柄都有哪些功能呢? 我们下面 弱。先前育碧公开的Wii游戏作品只有首发的(赤 铜》、《雷曼 疯狂兔子》以及由同名动画电影改编的 (狩猎季节)这3部而已,不过最近他们透露,育碧目 前还有另外3款未公开的Wii游戏新作正在开发当中。同 时,对于Wii主机的前景育确总裁也给予了非常积极的 证价、确实完Win的定位和结合验略水体"吸引数量液 大的消费群体并定现巨大的市场价值。

> 除了以上两大软件厂商的积极配合之外,Wii还 吸引了诸如KONAMI、世事、CAPCOM、光荣、 Namco Bandai Games, SNK Playmore, Square Enix、TECMO、Midway等38家厂商,而他们目前公 布的游戏名单也已经达到了近80款,其中比较值得期 待的作品有: (使命召唤3)、(龙珠Z天下一武道会 2)、〈生化危机〉、(最终幻想水晶编年史)。至于 午天常自设的作品则有《超级马里集得河》, (瓦里集 知治 纤维运动》、《寒尔达传说 黎明公主》等。如此其 来,Wii的游戏还真是不少了,不过厂商们要怎么在这

### 些游戏中利用Wii的机能还是比较令人疑惑的。 打造家用娱乐终端

Wii的拓展性与Xbox360和PS3不同。它们的拓展 **得大程度上是在性能上的提升**。而任天堂则在想尽办 法让新主机在娱乐性上大做文章。其大概有两个方



向。一个是和NDS的联动,另一个则是通过各种创意 阁边。前不久, 任天堂通过美国商标专利局注册了一 个全新的专利, 此项专利的完整名称是"包含好友名 单的电视游戏信息服务系统",其主要内容基本可以 概括为:一种可提供好友信息的服务平台。单看这些 似乎并没有什么特别之处,但其独到之处在于该服务 系统并不限制玩家所使用的游戏主机种类,因此可以 提供用户帐户、好友名单以及跨平台的信息交流等多 种服务。不难想象,任天堂将会通过这种服务系统来 连接Wi和NDS。所有使用任天堂娱乐系统的玩家将可 以进行跨平台的信息交流和互动。事实上这份专利早 在2000年11月28日任天堂就已经提交过了,但直到 2006年的6月6日才最终通过了审核并完成注册,因此 这项专利当初有可能是为N64所申请的。不过现在却 要最终实现在Wi和NDS上了。

在注册了这项专利之后,任天堂于接下来的发布 会上略微透露了这个专利的实现计划。岩田聪在发布 会上表示,在Wii上将会有大量的游戏可以与NDS版相 应的游戏进行联动。目前已经确定可以联动的就是任 天堂主机上的怪物级软件(口袋妖怪)。据称、将在 今年秋季发售的(口袋妖怪 战斗进化)将可以与NDS 游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》进行联动,不过具体的联 动内容还未公布。

至于各种创食周边、在Wii削别公布的时候、曾 有大批的周边预想图公布出来,但到今年E3的时候任 天堂却只拿出了光线枪和经典手柄这两个周边。现在 Wii还没有发售,大家完全没必要为周边担心,像Wii这 样标榜创意的主机是不会在这方面偷懒的。未来一定会 有大量的周边出现。

谈盗版和破解的话题时, 似乎觉得那 些硬件厂商们永远处于"弱势群体"。因 为他们一家面对的是无数规方设法破解这 些主机的黑客组织以及盗贩商, 而且对手



大利益的驱停, 他们的碳解劲头好像比研发防盗服技 术的人更强。

360发售半年就彻底告破、PSP不管怎么更新系 统软件都不能甩掉黑客的破解进度、NDS的烧录卡也 在不断提高自身的兼容性……看起来,防盗贩真的跟 空谈没什么两样。因为任何的防卫措施都有漏洞,天 庭下没有完全坚不可摧的后牌,现在所谓的防盗版手 段顶多是比原来高明一点, 然而黑客们破解的手段也 是在大脑步地前进。破解是早晚的事,而且Wii的储存 媒体还是DVD、那么姿质龄更容易被制作了。

大概Wii会是未来三大次世代主机中最容易被破 解的,至于什么时候破解,还要看这款主机在市场上 的反应如何。就好比NGC,其实破解的难度并不是很 大,就是因为销量不好,盗版商们没有什么利益可图, 所以才一拖再拖。当然,我们这里并不是期待Wii尽快 被破解、只不过目前的三大厂商中、最可能将次世代 主机带到中国的就是任天堂、但如果国内的那些盗服 商们太极力的话,估计Wii耐没有发售行货的希望了。

### **物學,物超所值的定位**

PS3的599美元现在基本上已经搞得天怨人想 了,而且微软现在也在打算年底用降价策略来保住市 场不妥影响, 只有任天堂静让人放心, 因为从公布伊 始他们就已经将Wii定位得很低了。说到定价,我们这 里两多废话几句。游戏进入次世代后,原本的势力分 制将被打破,新的主导权将转移给主机普及量大的一 方。因为软件开发商最重视的是市场占有率高的主 机、他们在对待这一问题上总是很现实的、毕竟这是 在做生意。在经过这次E3后,厂商们意识到一个问 腦、那數是支持任天常Wii的人就来越多了。再加上任 天堂在全球原本就拥有大量稳定忠实的用户解体,因 此E3上人们对Wii表现出了前所未有的热情。

早前一段时间。在游戏产业内部和消费者身上部 普遍存在一种趋势、大家部认为任天堂的主机实在是太 独特了,因此Wii无疑将成为玩家选择的第二款主机。 这就意味着,在选择PS3或380之后,玩家很可能还会 购买一台Wil。而现在PS3的价格公布了。360在日本的 销量也不理想, Wii反而成为了很多人的购买首选。根 据任天堂官方公布的消息, Wii主机在美国发售价格将 不高于250美元(约合人民币2000元),日本发售价 株不高于2万5000日元 (约合人层而1700元)。以此 看来、Wii的价格低于微软Xbox 360标准版50美元、更 为索尼PS3的50%左右。之前EA总载也透露了Wii的 软件售价将不会超过49.99美元(约合人民币400元)。

Wii的价格实在是非常诱人,而且这次与对手拉 开的差距很明显,估计只要首发的游戏比较出色的话, 任天堂在今年的年末商战上一定会笑 得非常开心。



今已经都基本明确了。下面我们将各主 特这一点。而XBOX360却不支持。这是 机的硬件件能分为几大项来讲行评价。 它们分别是基本性能、输出影像、网络 多。如果有针对XBOX360的疾毒通过 服务功能、输出设备、对应媒体和扩展 Windows或者手机传到XBOX360里 性。从以下的列表中我们不难得出几条 结论:一、基本性能方面、PS3的CPU 性能是最高的, 但是正是因为它的高 性能,编写程序的时候难度会增加得 多。相比之下XBOX360的编程就简单一 些。从GPU方面来看,三台主机的即时 很容易被日本的游戏制作者接受。五 海算能力部十分强劲。二、输出影像方 董、关于各主机的视频输出,能否显示 显示输出方式使PS3显得十分超群。但 高清 画面成为一个标准。PS3与 是说到机器的扩展, 应该是软硬件并重 XBOX360均对应高端输出,这与它们的 的。PS3除了对应多种碟片之外,还像 GPU、CPU、内存等硬件方面的支持是 电脑一样对应各种存储媒体。为了体现 分不开的。这些技术现在仍然是困扰 与现行主机的互换性、PS3内含PS2的 研究者的难题。三、网络服务功能方 芯片(半导体集成电路),而Wii的机能

三大主机的最终硬件性能指标。如 的就是浏览网页的能力。PS3和Wil都支 因为微软在系统安全方面考虑得比较 面, 很可能导致不可恢复的后果, 而且 维修起来也很麻烦。四、对应媒体方 斯, 任天堂的Wii为了提高机器的综合 性能, 在栅级器的设计上下的工夫暴暴 大的。这种设计思路和NDS如出一量, 扩展性方面, 生机的扩展机能和多样的 面,说到主机的网络功能,首先要提到 也可以与NGC直接实现互换。







GPU, RSY 内存: 512MS HDD, 20GB/60GB

PS3的CPU是SONY与IBM、东芝合作开发的中央处理器 Cell。它在主机中发挥着视力表的作用,拥有净驾干高端PC 的CPU的运算能力。而它的图像处理芯片的能力模设是现在 南韓家族自示卡約2倍

(4) 解覆游戏机概念的令人曾位的能力!

解析能: 4801, 480p, 720p, 1080i, 1080p 输出碘子。AV Multi输出、光纤输出、HDMI输出 PS3支持从480/到1080p的输出。返应范围很广。游戏机采

用1080p输出的解析度已经是很高的了,这是从PS3开始才 有的。由此可见PS3确实是一台高精度是示的机器。另外 HDMI 端子 [ His-Definition Multimedia Interface, 高端多媒 体输出)对应蓝光DVD的高清晰画面。在高端电视机上才能 显示出好的效果,另外这种调子是60G套势才有的。

结论:对应各种高端显示 阅览因特别: 可能 固有服务: e-Distribution

由于配备了大容量硬盘、PS3对应网络功能更加轻而易举。 网络服务的种类也比以前增加了不少。像PSP一样、主机可 以通过上网来实现软件更新。只有更新到最新的软件才能证 最新的游戏,游戏光盘本身也会附带更新程序的。PS3的基 本服务包括视频聊天、上传自己的游戏成绩并指名都等。另 外有一些游戏软件也可以通过网络支付实现网上下载的销售 形式。

结论: 搭载HDD使网络功能更加广泛

PS3的手柄采用了8轴识别感知技术,在前后左右倾斜手柄 的时候,可以被感觉出来。由于这种影響十分始高,手标取 消了震动功能。

結论。带有感觉何斜度的机能

对应磁片: Blue-Ray Disc ( BD-ROM ) 2倍速、DVD-ROM8倍速、CD-ROM24倍速、Super Audio CD 2倍速 对应卡式存储设备: Memory Stick、SD卡、Compact Flash

(CF+) 其他编口: USB2.0×4 互换性 兼容PS、PS2软件

结论: 排數次世代商光DVD 无数LAN: Bluetooth 2.0, IEEE802 11h/a 与PSP联动 通过无线LAN或者USB2.0连编PSP、进行数据

交換。 扩张性 除已公开的内容外,PS3的开放环境很容易让第三 方加入制作, 游戏的形式和种类也有无数种可能。 结论: 主机机能无限扩张?

CPU: Broadway (代号) GPU: Hollywood (代码)

内存。宋公布

HDD: 死(Wil的记忆媒体是内置的512MB的闪存) Wii的CPU是和IBM共同开发的Broadway(代号: 百老汇)。

而GPU副是和ATI共同开发的Hollowporti代号、好事的。海 个代号都是美国知名的演艺服所在地,任天堂给主机部件起 这样的代号似乎意味着Wii将体现出很好的艺术性。但是由 于这些开发都是保密的, 我们还不能从中得到任何情报。 结论, 他能仍然是中旬的

解析度: 未公布

输出编子, AV Multi输出 在E3展示会上,任天堂打出了"Playing=Believing"(眼见

为虚、手玩为实」的宣传语、提出相对视觉效果、实际操作 和游戏的感觉才是被重视之处。另外在5月10日、宫本茂在 记者招待会上说"4800是我们的标准",对于新丰机是否对 应1080间1080p并没有任何评论。

结论 整不对应享需显示

阅览因特网。可能 图有服务: 官方模拟器、WilConnect24

任天堂早就宣布过,可以通过有情软件的方式提供以前主机 的模拟器。此外公布的服务内容还有WiiConnect24,即使 在主机美机的状态下(严格地说是睡眠状态),也可以经由 网络完成软件下载等任务。由于Wii没有内置硬盘,所以下 载的 游戏和其能软件应该会储存在512M的闪存中。另外它 的网络浏览器"Opera" (又是个和艺术有关的代号--可以实现测数互联网。

结论。在你摄觉时也能保持不暇的机器

Wil的"遊技器"具有动作感知、震动、光标、麦克风等功 能。与控制器连接之后形成的"双截模"手柄、将发挥出大

安康根不到的效果。 结论。前所未有的操作直感:

对应碾片: Wii用12cm DVD、NGC用8cm DVD 对应卡式存储设备: SD卡、GC记忆卡槽×2 其他端口: USB2.0×2、控制器连接端子、GC手柄接口×4 互换性·兼容GC软件、过去机种的游戏可以通过维拉概定

现有领下费和激动 结论: 已证实对应SD卡和USB2.0

无线LAN: IEEE802,11b/g 与NDS联动。使用任天意独特的无线通讯方式进行支持与

NDS实现数据交换。 低电量符机模式。在不游戏但是需要开机的时候使风扇停 止,消耗更少电量、保持接续因特网的状态。 高速起动。可以高速开启闪存和网络浏览器 结论。期待与NDS的高性能联动

CPU: 对称即3接CPU GPU: ATI Custom Graphic Processor

内型, 519MB HDD: 20GB

XBOX360的CPU采用了三株并列桂术, 主频率达到3. 2GHz,与时下先进的PC处理器的频率在一个层次。GPU也 是由ATI开发的、提称与该社的事编号卡RAIDEN X800/850 的於理能力納部。

结论。与案性能PC简素表现能力

解析像: 480 480p 720p 1080 输出端子: 标准Video输出, 高端Video输出

XBOX360在游戏机中率先提出了"HD" (Hi Definition, 高 能》的标准。在高速电影和显示设备上取得了高速能的抽 出。使用HD AV线,可以在高端电视上实现1280×720到 1920×1080約高高度。

结论 最先实现高清星面的次世代主机

间次用性限, 不能

图有服务: XBOX Live, Live Anywhere

XBOX Live可以实现语音服天、在维导找对手并对战、下营 体验版影像等功能。微软在XBOX时代建立的XBOX Live已 经比较完善,服务功能充实、XBOX 360在这方面得到了进 化。今后, XBOX360通过网络, 与Windows PC, 路边电话 等工具联动的机会增多,无论到哪里都可以使用自己的账户 进行XBOX Live服务。这就是Live Anywhere。 结论 充实的XBOX Live得到进一步发展

与XBOX360主机同捆的无线手柄是很普通的游戏手柄,此 外撒软开发的与Windows PC通用的有线手柄可以在 XBOX360和PC上使用。另外无线手辆与PC连接的装置也在 开发中。

结论:与PC手柄具有互换性

对应硬片: DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CE-ROM, CD-R/RW, CD-DA, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD、外挂HD-DVD设备可读取HD-DVD(今冬发售预定) 对应卡式存储设备: 无

其他端口: USB2.0×3、记忆卡槽×2 互换性 兼容XBOX软件 结论: 3大主机中对应媒体最丰富?

与Windows Vista联动

当地时间5月9日,微软的比尔·盖茨向外界宣布,明年一月 发售的新的视窗操作系统"Windows Vista"将与移动电话 和XBOX360实现联机互动。XBOX 360将通过XBOX Live与 予机、PC联动,从而实现"Live Anywhere"。微致的这一 宏大构想引起人们的关注。 结论 Microsoft才能实现的宏大计划!



### 以尘锐的游戏从业者提点 诱视全球游戏产业发展的游戏评论家

中国最早期参与并融入到游戏中的一社人 要身舒历了中国游戏专场从无到底的要 \*\* 付照 共成为维查文化首品的基本人物 邓 于业界有着比普通游戏法更加限切。更加被 新的认识 传为《密教》於婚物福祉,对 传也, - 同身与到《京教》的策划制作与成 长当中 并见证了《电歌》的发展历史。 财至今日, 在高节泰日繁忙的工作季茶中。 他仍旧以犀利的文笔与实使的视点为中国 游戏逐举献著场费的额营养 在其故含丰富 排物团历的文字下 算牛排 前沿的群跨现 **企仍由非不断地拼发者邀榜与要感。** 

#### **医耳后室室外侧**缝 拥有丰富的游戏图历的电玩行家

### Darkbaby

太名松健阳、上海人, 维度专告 探环家装本刊等的推導人 华 的文风 丰富的游戏园历。最知识 **食业用食 ... 等 器指套子中心** 及的多果状病度 华徐静斯成大 中國游戏人中文玄双全的代表之 更为重摄的县,对综合文化 **热浸度了解使其文章在可读**统 收藏性及实用性等多方面实现中 變融台 在对文华及产量的见解 和认识 > 是果然果想建在作作 在支票中导致出独特的力量。



听您这么说。我们对次世代游戏

也更加期待了 整张得PS3首发的游

推大约维达强名少量。其上税的销量

是否会因此而产生影响 另外索尼承

诺出货两百万台, 是不是对市场过于

■既然大家都觉得索尼在把PS3当廳

价基州播放机套 那何必再知嫌于它有

即便PS3首发 飲游戏也,没有,200万

和假压或光字天书的说法颇为接近,毕

會人資期從名 从老公、从这个保障来

几款首发游戏呢? 正如常尼某人所言。

台伯是也会 下子梁个精光

乐集企

计信存格效应有着极为丰富的评价 5.3和美斯经验,对近未来业界的走车 い析トが常有独型目標内が押御

一清问。微軟年底的变相降价政策能 西村PS3的发供造成影响? 其影响力 会有名と?

**卧佛(以下簡繁計)■**突然と、降位并 不能影响到PS3首发时抢购的那些用 \* PS素列主机的铁杆要在全球点J 3200万的存货基 体轻而易至处事



过鉴于世 工术的情况必然出现 Xbox360前時份对干均提部些錯不至 PS3 又希望体验欠世代游戏的批审案 点是 个巨大的 落窓 我们可以看到。 大生微软立计上分发生了无价可供这样 价值 特里iFPS2读台至生机铁子供 \* ^ ○ ぞ、 ぞけ好在这并不是同 ^ 是次上的资金。今年PS3将会而临同样 Minl题,但结果可能就不会像去年的 Xbox360形公原利了。

-我们知道微软在日本拉拢了不少软 件厂商和制作人,然而就目前发售的影 **桃来说,符合亚洲玩家口味的软件数量** 还是比较少。那么360在日本的销售状 况能否在未来出现转机。微软今后可能 会采取哪些措施来改善当前的状况?

"需事实上,无论是不是Xbox的 Fans, 我们都必须要理智地看待这个 心器 由于去年发售时的一些系列问题 夫專到很好解决, Xbox360在日本市场 的功事确实已经基本结束了,而这并不 是微软多出 些开发赞助费就能够解决 的问题。现在日本厂商基本已经放弃了 Xbox360正式游戏的开发而转向Vv., 之 所以还有少数公司继续在做、主要是希 望能够藉此打开海外市场-因为日本国 内市场多年不振的情况始终没有得到改 榜。但是毕竟日帝要以本土市场为主, B的REA在日本如此的普及速度与條件 自杀无疑,所以没有人愿意花转去开发 无法获得利用的产品、这样就只能限于 **至性循环而无决自动。** 

我觉得微软现在的计划, 个差轮 边新86点 trive Arcade来继续吸引并且 增結信 些老牌日帝和用户 从现在的 情况来看这 卢还是比较成功的 ,另 9) 也相通过 蓝龙" 和"失落的奥律亭" A 病 就 R P G 作 品 来 检验 下 主 机 在 日 本

公食还有多少强引力。 我 N人体计BD和, O可能会 为360增加格证50万分折 用户群,如果说确实能 够做到这 声、那么说 虽然不可能要个应备翻 **为** 间接缝纫过。 联日 高井日培養 地史定田 户还是有可能的。

在 心里希明珠, 360在日本目前 的表现并不是微软所扬料的。 而MS也 并非丰动放弃日本市场。它只是尚未找 到更有效的解决方法罢了。在这种情况 下、微软只能从出惯用的法宝。用钱和 Bipil 個機推进它的开发和用户群。

概然微软的 360现在还不能占据日 水市场、那么对于PS3应该是个大好机 今、不过整个人认为PS3的定价策略是 否明智。从游戏机的角度不得不承认确 实是有点让人难以接受,您认为家尼会 不会考虑隐僚。而隐僚的最佳时机是什 A.8486 -

·■我 · 有人为明智或者不明智这种评 (1) 般都是马后炮、而不是事先能够看 出来的。实际上我相信你如果能钻到类 尼州子里、姚维看到斯丁格或者久多。 里也没多少底。

因为这个定价牵涉到的部分太多, 不是常尼 家所能够决定的,他们也是 集多方意见和数据之后考虑再三、挤进 一个最适直的数字然后器 -把云气。究 竞用户会不会因为蓝光而去疯狂抢购便 宜的PS3, 现在谁也不知道, 最后只能 让事实说话 假如索尼搏中,以后的历 史上就会将此称为久多或者断丁格"充 满睿智和胆量的决策"假如家尼失败。 那么对这两位的评价就会和终于排起钩 来。反正人有两片螺、但结果却只能有

作为一个由髋产品、PS3音定 必 顺材夹卖着销售、因此不会再有什么大 然、绝对地会有降价这一天。但真要降 作会搬到PS2 L。 价也要等所有的常足核、蔬家青化棒大 多数产品之后、按照PS3的出货量估计 起码得等 年左右。如果到明年圣诞还 8360 W 和PS3-足悬力的话 期点 价格标准 定会打起来的 不讨这样的

语胜者绝不会是成本最高的PS3。 既然如此,那么高成本的蓝光安娜 用在游戏机上是不是太早了?

□ H = H 年 · 盖茶道: 154K的内存足够 7. 现在来看显然是错误的预判。不过 游戏的"青·还是有些不同。比如像SS的 双核缩令直到这一代才应为丰富。有 些得好が単まが果生不養財反而会養 应将套

如果常尼只是 为了要BD普及而强 mic PS3推广蒸光",数不能说是一个 得理想的主管。因为游戏的右脚程度和 以 定程度 | 横动了DVD的背及 而令 容體井 7 定成正比, 此外, 开发游戏 不是不要转的。要素准30G的空间。68 结果会不会和1代一样成功? 勢力还不 定讨好的事情、自應可以

釋辦長: 人花钱做高清动雨, 这种商钴 >>■教育是完全一模 -样的前提, 历史

看,200万月シ不多,完全不用细心。 - 当年以为PS2种各了DVD来源、所 PS3 太采用了BD作为游戏的破体。其

也很难完全复制的吧?何况现在BD的



那在PS3发传之后。现行的PS2丰 机上的软件开发速度会受到什么样的 影响。是否有可能在PS2末期再度出现 **市品标题的**\*

3+ ■PS2 重量级的产品在去年底和今年 初都出得差不多了,遗憾的是其销量都 不怎么理想、看来装机量和软件销量之 间的关系已经不大。

新主机在压法或者再而上对归世代 什么想法?

為提師普及以需要至少1到2年的推广 期 在此之前,无论是BD还是HD-DVD都有一段很艰辛的路要走。

从最近公布的游戏画面来看, PS3 的作品明显有缩水的痕迹。再加上其手 桶也取消了震动功能, 是否会影响到玩 家对这款主机的期待?软件离们对此有 叶伟档案

1990年与张弦一起横写国内第一本游戏相关书 图 (电子游戏人(1),后为包括(电软)存内的 る家国内演戏会思模様

1994年成为《电铁》专职撰稿人。

1990年2月加入法国高着上海分公司,历任游 9·计划 项目经过 配门经理 对作人等职位。 100年3月萬开育署侵仍留在游戏行业。现为 7聚企业总裁查执行董事;

和大家侃侃游戏次世代

○計畫得賴去經濟软件高的定裝額法、不 愿意社会请请和法律交给支 至一一事 1.1发出"PS3也不过如此"声音的玩家 应该不在少数部? 确定和户经有一年经 验的Xbox360亲比较、新出炉的PS3在 商而上没有多少优势,而且日本厂商们 平在高清的阴影下也进步得不够充 废说到底还是他自己的事情 tt Cancom这种异类除外。不过决 定主机销量的始终还是产品而并非性 作、光是有MGS和FF维作就足以上PS3 在日本地区站稳制跟了。这恐怕也是日 商绝不放弃索尼的一个主要原因。相比 这一点,360就差得多了。

-FF 这些作品网络很吸引人、廖Wii 作人? 的"革命"式游戏方式能不能使到人们 的苏爱: 在未来, 传统游戏和创新式游 境得会在市场上占有什么样的比重? ○■看看NDS我们就知道这样的游戏方 式是否能够长久了。娱乐总是需要创新 是很多人的通病了。 的, 不然就未免过于无趣了。

游戏发展到现在确实非常特彩、但 图年E3加决定熔减规模、那么那些等 名) 商品否还会选择E3作为信息发布 平台? 解对欧美游戏市场的抬头。为什 么E3却要编减规模而不是扩大影响。 ★■事实上对于这个问题业界早已注意 了。我以出展商的身份参加过几次E3, 总体或带是花卷绒来越春期、但会后效 集却一年比一年差。每年厂商们都要在 展台布置、礼品还有模特小姐身上花去 大量的精力和会锋。制作组也要为E3杆 制、包裝清水版本而增加不少額外负 担。这些往往会在很大程度上影响到游 戏本身的开发讲程,因此E3作为一个专 W 解脐、统小疗本和根槽是必然的。

---现在日本和欧美的游戏年龄分级标 准部目的定義, 今后各大厂商会不会专 「孙士·对18岁以上年龄的玩家开发更多的

靠玩家自己去调整去约束 医皮耳毒马 种娱乐、品供玩家发生がマデーをデ 完之后该怎样还是怎样 "5~~ " 寸 来说必须要对自己的行为负责。秦二等

前面説了不少 亚界的东西, 我 WIENST- A MINES 也很有兴趣 请 何您都看好哪些 11 水色游戏器

叶■我个人感觉

现在日本的制作 人大多比较矫情。陶醉在自己的小圈 子里多了点,眼光还不够升阔,这个怕

pt Winfer、它最终销量彻底胜出现在 是应该没有什么概念的。掌机的话, PSP对特来设的中亚用金数容量小位和 TTFC、MD標构器、NDS样子确实相稳 7点、得有占拿不出手。所以设字话段 对它们都已经没什么感情了。

- 監獄得日本軟件資金件的阿加昌经 过去了吗?现在哪些! 商还由临着必须 上合并的路线才能生存下去?

TP 重如果新世代的主机不能统日本游戏 业带来摄兴的话、软件商合并的情况还 会继续的。传统大厂所面临的问题可能 更大、要合并他们更有可能。

接下来解伽密而附一下三大主机流 会成为未来的主物: 并添一下各大主机 的优势所有吧: 叶豐业界的普遍看法这次会是三强分

立, 我觉得差不多也应该是这样。虽



量的网络服务、您认为未来的 大主机

→ ■网络这方面我只看好360。 道理很

**移**验。微数在这块领链本来解彻

在网络上的发展方向有什么不同?

- 另外、次世代主机线在部加入了大 展的不是索尼而是微软。Live Arcade已 经被证实是 种相当有成效的零售方 式、因此通过主机 +网络一种槽 +下载 的方式在未来将逐渐流行。现在还是几 + M的 小游戏,将来随着网络条件的改 一个Xhox Live X, ive comut 为 已 进,几百县至上G的游戏都有可能这样 编作。 光想体 Ishit Xhoy Live的 人对比省 **没有很大的以同感。** 

确实来说这种点对点、先体验后付 费的销售模式不仅仅会计消费者感到非 堂女傅, 而且也会太太越心发行高的物 流成本。但是如何保留传统销售模式带 来的实体拥有感,是这种销售模式最终 华铭区。另一个美键问题。



经打造并且运营了多年,这些是新入门 老无法 7解无法替代的优势。不过也许 Sony可以通过与Google合作来达到速 成的目的。哈哈。

这个想法确实不错。廖玄您认为今 年予避节的次世代上机大战诸会获胜。 17■賽元様 可是Xbox360。

因为基數不同,无论怎么样P\$3或 者Wii都不可能在今年达到或者超过 家都情報的 那么开发 · 款PS3 Xbox360靠一年多积攒下来的数量。总 销量上定是360胜出 而如果单论圣诞 资金投入? 销量的话, Wi和PS3都可能会遇到产能 Pt ■基本上一款优秀的360游戏—— 间颗(Mil是从NGC改来的可能好些)。所 AAA级那种、要2000或3000万美 以这部分也是360胜管更大。

那时 J 软件公司来说、自E3之后、 他们对《大厂商的态度有没有转变》 □ 20 日本 的转变。那也只是会在三台生机全部充 相并且已经可以预见到结果的时候。现 在局势不明朝的时候,不妨一碗水煤平 做公正状,这样对谁也都没坏处。如果 说你看到了一些批评或者支持的宫贷。 那并不说明软件商的策略有了本质的改 变。这其中有很多是开发商与硬件商的 值得关注的低点?没有任天堂在场。 蟾森, 而有些更尽 种容传手段,

朝着多元化方向发展,不再局限于店面 零售 那么未来还有可能会出现什么样 的断线销售方式?

现在的游戏类型相比先前的数位! **富了很多。那么随着次世代上机的一些** 新功能加入。有没有可能还会出现全新 价额线类型。

HIII 这个是必然的。我相信在这方面 Wil会做到一个极致。至于360可能更偏 重网络化体验的革新。

-次世代新境的开发成本高、这是大 360 Wil的游戏、平均人约需要多少

元。PS3提在不好说、但只多不少。Wii 的适应该很少,几百万美元就足够了。

市场应应不够理想、软件商们会不会知 庭将重心转移到360和Wii l:?

叶槽这是必然的。不单单是PS3、只要 在 台机器的市场反应不好,软件商都 会有所动作。没有人愿意和钱过不去。

您认为今年的TGS 上将会有哪些 索尼会不会独自强料一些令人吃惊的

- 學在PS3的游戏特性方式與在形在 叶 # 程认为常尼德娜的治泉汶两年来养 不多都已经爆了,包括一些似是而非的 消息。现在的业界很难再有当初那种 "位理"的感觉。一方面是由于神秘感

■T■PS3±沒出现就这么说显然很不公 越来越少、游戏开发商和硬件商之间的 平。事实上正在朝着销售手段多元化发 交易与合作越来越透明,另一方面也是



来看。成年玩家的数量这几年确实是在 明显上升的。这个情况应该还会持续好 几年。

次世代主机的机能已经可以很好的 在的价值。 起现出人类的各种举动,那么将来的游 战开发应不应该在玩家的身心健能方面 玄陽寺出っ

PH**翻**教觉得对于这个问题,不应该把责 任都推到开发商身上。个人的行为不但 把游戏方式同游戏深度结合在一起, 并且在高清方面、确实也是360和PS3 优势要大。而后两台主机应该设备有 特点、很难互相取代、所以都还有存



ロラ市1 込作非部越来越橋のよ 「お物で、不再简単地「東モ 安選を 五些么石破天物的消息传出事。

下面我们浇滚河内。未来的阿藤和 家用机比重会发生什么样的变化。 \*糯未来 + 年内不会有太大变化,周龄 1) 外将是主导。

这里我们要考虑到两个问题 当年 在国内, 个人申聘是装机量最大ささせ 这个数字很可能比PS3在 · エエ 曾及養还要高,而且现在还在特殊增生 此外联论为65~



こっ使き主張力低廉、低到任何 秋 迅速膨胀之后、目前已经进入平稳的正 ※ 等户游戏都无法比私的水平。在这 和情景下, 家用主机要在国内和网游竞 **阔外广高的铜游产品经代状况也不是非** 全村本就不是在同样的起跑线上。所以 常理想、它们会不会转变在中国的发展 元日对其造成任何显著的影响。

未来的 大主机能量有可能会考虑 在中国发售标价?

程大、其中中拍到不可能这么特。

---中国的家用铁游戏市场目前面临很 多阻碍,您认为影响这一领域他感发 腿的敲主要旋因有哪些?如果中国的 昔利产马开发 失误又 意视行所透成 藤့唯市场组要步入正轨, 您估计需要 介 美罗日本 & KINNEY

■对于这个问题, 我现在的看法是 育主游戏中机真的适合中国么? 市场决 三四马的生命,如果一个产品始终很难 · 这个市场上发展起来, 我们就必须问 2 - 未看看它是不是个合适的东西。就 计算在将名地区园牌号法成为时由职 **助学准备用游戏可能也没法在中国** 

> 有什么大的发展,那 么我们何必还要苦苦 培得让它步入正轨的 各种方式呢? 与其形 么费力, 不如规模如 何把网游做大做强好 像才更合适。

--中国的阿姆市市场

在经过了前段时间的 景运线阶段、诸如SE SEGA 业荣等

**抽頭**? "■發觉得中国网游目前仍然处乎能能 期,只是MMORPG这部分到了 定的饱 和阶段、但总体来说高真正的卓稳期还 有极长 段路。至于国外厂商的网游产

品在国内**公**费不住, 主要是作为海外厂 查 尤其是来自于网络环境和玩家者 季舒坦与好的日本厂商 不執示国内 変を慣っ 自税过高 但決策 包括运

... 文章维度 表布兰内网络 星重县三级万 医安耳氏原中 医因为上界本 身的 : 博 文 告一 与 计 失 伤 当然会影响至一 たなられる国内

场的信、但 中国网游市场并不是靠他与托起来的。 而且这些电视游戏的大厂在网游界并不 比 个入门新手高明多少、因此他们的 决策并不会造成什么影响。

不特怎么说,看来阿游玩家们是比 家用机玩家幸福很多。现在随着PS2等在 国内流行的丨机逐渐退出市场、进入次 世代后的新主机会给中国玩家们的游

战生挺带来什么样的影响呢? · 囊Wa肯定也将成为国内的主流。因为 用户来说影響太高, 好管有研究原音物 买主机,也很难完整配产整套视听器材 来获得完美的享受,所以除了一些有实 力的消费者、更多的研查口能的进行去

必能够加入。

有神游、器么进入次批代后,会不会有 更多的商家認獻与日本方面合作?



4.理智的商家应该都不会这么做。原 因正如我前前所说的, 电视游戏在国内 的前兼并不为人看好。如果说仅仅限于 网络游戏软件上的合作。那么日本方面 的产品鉴于其技术水平较低目前也很 难适应中国的实际情况、所以我认为 短期内中国游戏业不会与日本发生多 大的瓜葛。

一 看来这条路的确是行不通 不过本 MChinaJoy上展出了PS3. 这是否意味 它有价格上的优势。PS3和360对于家庭 森索尼格会在中国维纳格广他们的家用 枫,您觉得索尼现在对中国游戏市场的 态度如何?

~■这个不是索尼的态度所能够决定的。

多。网络斯拉加洛洛是中国市岛的主管 Education of the second second

作为一名对日本游戏市场有着视 为深刻了解的行家, Darkbaty的业内评 **企文音往往原利而不生图**段。

任天堂现在大力推行创新式的游戏 方式 同时电声称Wii不再是传统的解 **堆机,那么这是否代表任天堂将来不会** 再排足物能推進領域?

Leaktaty 《料D ■射下流行的 经济管理专著(蓝角战略) 书中曾经 指出 企业规则有接套争并获得市场主 异权必须的手段就是通过转移市场共享 来取得"价值创新"。NDS的成功之值 \*C 太 平 HG

任天堂近年来鼓吹的"异质"战略 设存了不过是和常尼等商业对手争夺首 赞者眼球的幌子而已, 说到底其彻底追 来游戏性的经营宗旨业意没有变化。从 NDS两年来的发展历程可以清晰看到. 任天堂通过对游戏进行再包装和增加 新元素成功扩大了组户每、读加(马 望粤》 〈星际火狐〉等传统游戏业组 ()有被忽视,反而更进一步被推到了台 前。目前任天堂发表的首批WII原厂游 **均名単中几乎書紙で该行け去所有的知** 名品牌, 该社园伙还是护硬件管及的应 效关键寄托在传统游戏。

个人认为、"传统游戏"这个专用 夕城太岛颇有些黄肤不明, 加舉押 传 挤游对"理解为保持传统操作方式的游 效素型、那么32位时代PS N64的全 fi3D化和使用类比据杆等比较。Ling 经办了一场成功的大革命 使用全新接 脉手柄WI 不过是代表游戏发展启长线 中的一个方向而已、并不能视之为唐经 热道。

不过任天堂的商品把Wii划分到传 统之外了。您认为这个时机是否正确? Wli在游戏开发上必然要比360之类的 要挑迎多的心思、那些传统游戏厂高能 否适应这种转变。

實 我是这样看待目前日美欧 大当费 市场的发展状况的、日本市场处于扩张 至这樣照真學學報 實際 非美国特进

NDS的真倒已经给了广大第一方 商很大教1、由于对未来局势的都断生 促, 绝大名数的第三方在模带中机大约 中部蒙受了不同程度的挫折、目前能够 和任天堂共享NDS丰龄硕装的只有 SO. ARE-ENIX、BANDAI等一些早期 积极参入者。

传统游戏厂商在Wi平台发展初阶 段水土不服可能是必然的现象、但是时 势所逼, W. 已经成为第 方不得不要 权的硬件平台、各社的技术力和开发力 将面临前所未有的考验。

相信欠世代家用主机大战会进 步 加速优胜劣法、未来业界的格局将面貌

Harrista 全球的機能(MS法制了 2100万 由家尼康承认了PSP在李桃领 MARKINDS的事实 快面線上級的可括 MM 水道 PSP除办系统经价价不断节 级 (自动解和他乐件) 基础显示比对方 更具优势 那么在接下来的竞争中, PSP基本條出學概據NDS的條果? 東域からCWARRS 型が常会有 準度法

和全米因与基金中(價值法企业份色) 这类人物在产物和解放许还有些作用。 日中人生健20年中村到月为实力不济 经债额掉下去 有利度的代码 1贯护部 些样样杯 增加了柱柱不精质的玩家源 侃力"魔法をモ 中不幸的 電話学士

最近日本一家投纸评论称PSP的真 正对手并不是NOS 许多人觉得是无稽 之迹。在下于党基本无道理。高性能手 机和 POD 事數結系品确实对PSP选成 了巨大中主 布西这些商品的硬件扩 张件、使之未来的优势将进一步体 现,反之 硬件板格同化的PSP单机。 今后的发展道路可能会更加狭窄。

s 食.8 来硬件规格 "异质"的 NDS 未来模长 段时间内会因为其 不可替代性发展颇利。

> 其实PSP在欧美的情量还不错。而 NDS则更重视日本的 本上市场。这种状况 的成因是什么? D를我的看法完全

相反。 PSP在任天堂全力

防卫并且NDS也已经 成为社会流行现象的 入市场产业群 然而无疑不处于高速 成长期、一二辛业的大部分市场出现 饱和体带亦象 只有通过变革和作品 等积极《段才能持续健康发展、任大 您供福布。果大变量的前夜进行自我 革命, 无疑其下书其时。

写在下,算是可限可点的优异成绩。然 平对美三场的低速不振初令FA总数签 ·· 网 · 丁下失听望,欧洲一向是索尼ps マサンテ PSP在欧州其他地域都明显 等是FADS,连常尼CFO大根田伸行在 发布财务报告时也难以掩饰失望。北美 市场是PSP唯 可以和NDS拮抗的地 氢、初斯P BPSP凭借在广大第一方 厂商的全力支持下费经占据了压倒性 优势, 但是用于

价格定位和缺乏 突破性的大作软 件, 近期发展装 4.季斯威强, 未 安局防井不容机 覧。PSP在占が 世利人和的欧美 市场差得人食的 销售 v塘、安在 无法称之为"不

地区的市场号召为相对薄弱许多,而且 欧美玩客一直有追逐硬件高性能的习惯。 任天堂领住到NDS可能会陷入苦战。已 经做好了,其产出土市场的最级打算。

更有所谓 容则是变", 日本本土 PSP或许就是传说 游戏产业处于发展最终阶段的市场环 境、转锅价土填中中更容易溢生出革命 「■脑力锻炼风潮到底还能持续多久是 的种子, 任天堂思然有黄识的将本土市 场当做了最理想的试验田。

> 那么能认为PSP的UMD格式影片为 什么会迅速退出市场:

D■復简单、PSP成也棒子、效也棒子。 网络下数少户成为社会流行现象的 信息日代、试图依靠发展抑白转用式提 格牟取巨大利益的商业经营模式正遭遇 前所未有地挑战。

FF11在360 L已经发售了, DQ也 预定在任天堂的新主机Wii L发作外传 作品, 那么您认为像FF和DQ这两大王 牌游戏系列在本来是否有可能在除了 PS3以外的其他次世代主机上发售正統 系列新作》

□■从紧层次进行分析,目前的 控制在其他硬件平台推出主力商品。首 先SQUARE EN X的用户层和

> PS平台的主流用产展完全吻合、 大多为中高校学生或青年职员 等,这些消费群体正是任天堂 和微软薄弱的环节。另外, SQUARE EN X商品目前海外发 行基本都倚赖SCE业务提携,包 枯了目前成为最重要经济支柱 的网络游戏 (FFXI) 的运营, 其利益关系非旦夕可以理清。此 外,我们也不可以忽略长期精 NDS的受众群体现在大部分都是年

域合作形成的感情因素

SQUARE EN X经管层显然看清游 戏产业正定向多极化发展的大趋势,着 實干分數投密以降低級要因於, 力挺 NDS便是非常明显的动作。但目前S-E在任天堂和微软两阵管尚获利有限。 旦将来(FFII)。(DQ剑神)等试 水性品获得大成功、S-F肯定会讲一步 増大投入力度。

NDS理查的高人气是大家有目共精 值, 不过这种高人气能不能特殊下去?

DINDSL日本发售半年多始终缺货。 百万大作层出不穷、第 方厂商的参入 力度也不断加大。月产200万台体制标 主義NDS已经确实器上了高速发展的轨



道,在游戏产业出现新的市场热点 比 相比日本本土, 任天堂品雕在欧姜 如次世代家用丰机大战全而爆发 1 之 前、NDS将维德创造业界排送。

> -林宏NDS的進行健康因为上面出现 了很多内容体别的创新游戏, 您觉得这 种风潮还能持续多久。并且这种流行的 **等会不会影响1988美市场**?

最近日本业界最受关注的话题、PSP游 戏(福福之島)制作人森川幸人在 亢奋后会市速退潮, 业界也会因此迷失 方向而遵守事人损失。许多业界人貌怀 在同样的忧虑

人们是然低估了任天堂的实力, 如 學认真体验行行づく大人的除力提炼》 两件、会发现续靠的游戏性较之前作有 了 K跃进步 而新近发售的(料理DS) 也备受好评 任氏对于休闲游戏的乐趣 发掘实在可以用"添入佳境"来形容。目 前任天堂对于同种美游戏推出的节奏控 别相当合理, 再加上不惜加本的广告宣 传政势、确信脑白金凤潮不会像当年旁 物蛋产行取样量莎 理, 选章极力密的 功底还是有高下之别。

近日、任天堂在(俄罗斯方块DS) SQUARE-ENIX暂时被牢牢捆绑在了索 大会上邀请车多田允挑战玩家和开发 尼的战车士,短时间内根本不可能摆脱 者,其實传手段之高明或非那些仅仅把 明星当做花瓶摆设的可以相比。

众所周知, 越是对现状满足越不容 易德曼新生事物,欧美地区玩家对以PS 系为主流的传统游戏的满足度要明显高 于日本本土 因此賠假风潮很难在欧英 引发同等规模的流行轻潮。不过从近期 (动物森林), (大人的脑力锻炼)和 (超执刀)等游戏在欧美地区的销售状 况来看,一些优美的作品正使得全新的 流行之风逐渐形成。



的较低或者是年龄比较人且原来不知道 战的人。这样的变化对于零机来说是不 BOX360完全取得市场优势地位,任天 SI - MINERS

■从任天堂公开的NDS消费者分布图上 我看不到类似状况, NDS

用户群体的分布相当平均、 集中于20岁前后的青年群 体前已。用户层的扩大对 于掌机产业来说是有百利 无一害的好事。开发厂商 必须努力制作出现合新用 户的游戏,有效避免了商 品单一化现象。促使产业 进一步活性化。

不会推出"無關係推出的活動和会務報 什么样的时候~

世如果我没有记错的话。X-BOY的传 知着英國 3. 上之时正是NDSROSP全會的

音争对手,过去是不同一眼,如今如是 形態是要許可対抗領魏の智能要定業 展,虽然表面任天堂并不领受MS的领领 京好, 但彼此导然都把对方接为牵制的 剪常尼的重要道具。

微效的直接目标一直基實用, 發北 常相信在PSP发表后微软确实存在类似 X-BOY的开发计划。因为当初大多数人 制斯PSP会以播枯拉桁之袋迅速占领操带 游戏市场,届时微软将会腹背受敌,该 社必须制订对应措施避免事态恶化、然 而后来局势的角源变化使得X~BOY暂9t 失去了推出的可能性。

音前NDS和PSP的对峙值特局面无 瑟急後软最來意看到的局面,PSP已经令 **家宅大失顾面并挫伤无气,任天堂也被** 迫在NDS平台投入了大量人力物力资源。 两败俱伤的局面大大减轻了微软在家用 主机链域拓展市场的竞争压力。不过, NDS的巨大成功远远超出了微软的预 想,不得不量新审视这个过去 直被忽 视的对手。该社目前也拿不出妥善方案 来对抗任氏的"异质"路线。

微致黨机量佳稚出时机思然是X-堂和索尼两致俱伤之时,届时出手将

胜券在提



——我们同样也担问您一些个人的女好 问题, 请问日本游戏制作人您欣赏谁?

游戏产业的未来属于30-40岁之间的 : 坚骨干。 1、轮野春己:虽然这位有"游戏业黑泽

明"吴春的天才因某种原因暂时替伏。 中我差倍此人的创造力遇非凡俗可比。 2、蝴野秀树: 《路易的鬼屋》、《马里 專奏车DS》、(NINTENDOGS)等畅销 大作使得这个其貌不扬的青年制作人在 高人济济的任天堂脱颖而出。该氏主持 开发的作品大多具备轻松明快的时代气 息、而且受众相当广泛,在日本国内外

3、上田文人:在日本游戏业界原指可数 的始终坚持将由子游戏纳入艺术创资 范畴的传奇人物,虽然他的作品销量 有限、但依然期待此常在PS3平台创造 出更具艺术价值的伟大作品。

一条比较看好哪看次世代家用主机。 同时喜欢PSP还是NDS。请简单滚滚现

DIPS3凭借前两代主机打下的非军基础 依然成为市场的最终主导者,本人最期 待的当然是在天堂的WII, 特殊的硬件设

计思想和任天堂超强的开发力使得该主 机充满了未知的可能性。无论成败、相 信WII一定会在电子游戏史册上留下浓重 的一笔。

PSP和NDS在心目中曾经拥有同等 地位,并在早时期同时拥有了这两款换 带主机、但是硬件厂商判若天渊的作为 上我再一次完全倒向了仟天掌阵营。PSP 虽然拥有革命性的硬件性能,却至今没 有推出任何一款足以体现自我价值的原 创游戏。令人大失所望。

一个年的圣诞节将会上诸次世代主机。 的被挥大战、体结果有可能进入战略。 通權感今年PS3 VS WII的结果可能是 2004年PSP VS NDS的翻版。任天堂在价 格、软件种类和生产制造等环节都准备 相当充分,而且年末又是该社传统的强 势时期。价格始终是制约PS3 成功普及 的最大软肋, 圣诞节是所有人的节日, 并不仅仅属于少数富人。有多少人愿意 以前所未有的天价购入一台游戏丰机还 是未知之數。圣诞节商战最大的变数应 该是先行一年多的XBOX360的表现。 今年年末是决定XBOX380命运的是关 键时期, 如果无法遭制两大新主机的 气势, 未来前景将非常黯淡。反之, XBOX360则可能在数卷地越获得全面

健中国市场来 说、未来的阿游 和家用机比重 会发生什么样的 変化。

→■很多市场分析报告清 新指出 网游的成功普及 之道在于農价。目前中国 市场频游市场对于家田机市 场而宣占据了原创性的优势。 器内目前只有神游凭借任天堂 掌机系列产品相对低廉的价格还

在发出微弱的声音。

随着家用主机市场进入全面更新换 代討期、家用游戏在国内的发展趋势将 进一步恶化, PS3破天荒地高价势必严重 制约在国内的普及发展,而X-BOX360、 WII在国内的知名度相对较小、即使进入 国内市场、短时间也得难有大的作为。

相形之下,随着《公会战争》、《卓 蘇之別〉等超大作网络游戏在今年末明 年初陆续推出, 网游市场将进入一个新 的发展扩张时期。

此消彼长,未来国内网游市场对 于家用机市场的优势地位无疑将进

**您要很大来的,大卡根设备有可能** 会与建在中国发售行货户 D曾作为局外人、我得难给出令人满意的

答复。 不过从天时、地利、人和等角度分 折, WII显然是最有可能在中国发售行 货。神游在中国扎根多年、已经建立了 相当的口碑和市场基础。Will的定价也比 其他两款主机更适合国人的消费力。在

网游大行其道的今日、PS3和X-BOX360 光斧備钢像表现力恐怕难以穿刚而出。 或许大力提倡"异质"乐趣的Wil可以凭 借其独特性在中国有所赚树。

·随着PS2等在国内流行的主机逐渐 进出市场,进入次世代后的新土机会约 中国标家们的游戏生诞带来什么样的影 啊?游戏的投入是否会变得很难承担? 。■我个人对未来的局势非常相忧

过去10年来,一直是索尼的游戏产 品占据国内市场的绝对主导地位、但是 PS3的天价势必在未来相当长时间内对留 内玩家造成量大影响,许多人可能因此 退出或选择其他厂商的产品。中国家用 机用户群在短时期出现收缩现象将是不 可逆的现实,残存的家用机用户也会进 一步细分,玩家群体将呈现高龄化和核 dolle.

或许对于中国家用游戏媒体来说。 真正的审判日已迫在屠徒





- 11 半月刊 毎月一日/十五日出版 创刊时间1994年 定价98元

動国际科号、ISSN 1006-5032 ■総変代号、82-648 ■广告许可 京西工商广学0055号 ■法律器问 刘岩 北京東达德拜事务所 ■百方主页 www.vgane.cn ■百方论坛 www.magnzone.cn

新世界世嘉总经理专访…019	·······016 凶箱······017
机动战士超级机器。	- 高达
SEGA街机创	世纪050
最終幻想3 ····· 勇闯尸城 ·······	
勇气物语	梦幻骑士5
勇闯尸城···········041 首都高赛车X········042 勇气物语········043 月姬格斗·······044	校园迷糊大王 二学期 ·····046 旋光之轮舞 ·······047 鬼怪屋 ······048

075	
076	
077	
118	
120	
牌通行文 吸名作名 《解释 改历史及文化》: 對飲務 能模划表胎、4 (等系統 hist	ı
ASK 5 原伯與称政 動作學提及中	1
於 情遇的 1 20 4 - recount 行子 , 生物及点类型 50数 7 2 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1	1
物件 保管医疗证证 语受过系统的证的的 不能证	ı
视器设置代本 " 能尔朗斯皮	1
Secular Secula	

. . . . . . . . . . . . 016 

(4. 代 ) 期思申子游戏 图 不可听点性的语言 ypevgame cn

**湖主办集位,中国电子学会 医主管单位,中国科学技术协会 医杜长:李志武 医蝇蝇出肠:(电子游戏软件)杂志社 医总境;食品基 医阴丛畸、导帆 医块行主境、扬列夫 服员任徒员;邻** 中株/教育子/矛塔 震変派地址 北京61 66世前 重総数論码 100061 重線機能塔 010-64472799 412 重电子能件 vgene 8public bia net cn 重視真 010-64472194 重修新电话 010-64472197 412 重电子能件 vgene 8public bia net cn 重視真 010-64472194 重修新电话 010-64472197 64472180 重介金电话:010-64472197 画作表現系 補紙 画广告电解 adv8 vgene cn 重印刷 北京総非印刷有限公司 重订表: 全国各地総局 画版内码号 CN11 3505/TP

## 游戏新闻顺,洞察游戏天下。 スター ままる高のの発展の大装



是越来越近了, 三大厂商为了迎接这一 战役的到来, 如今都在摩拳梯掌, 积极 各级,不过PGI现在的处境很不乐观,从公 布价格以来的大批拾板制情龄的玩家已经 stPKI的支持单搭到了垂体,而且连索尽区 官方杂志的编辑也有侧关的游童。其内化 巴兹到了非常明显的程度。而微软和任天 堂当然也不可能抽手力观,这个时候正是 打压对手的大好时机, 于是这两家公司给 给基由了各自的余子树,企图在PS3上市之 维然协议教会的打击,

#### 索尼内部的倒戈

PS3的售价至今一直饱受非议,这种状 与发生在一般玩家身上已经不是什么新郎 了,而原本等待PS3的玩家因此而改为购买 Kbox360的人也不在少数。而今这种情况 館演館烈、日前一位Playstation官方杂志 (PSM)的编辑也表示,他暂时不会购买 PS3、而想购买的主机变成了Xbox360。至 此,官方杂赤编辑的这一言论无疑让PS3充 分暴露了内忧外思的不利处境。

波编辑表示,作为一个官方杂志的编 罐。他们并没有免费的PS3主机: »。这 ■ 机要体验PS3就只能自己相转购求。 ★本井一夫在E3上公布了PS3事以599美元 的售价品。编辑们的购买热情就下降マイ 少。不过,这位编辑也强调说,他们并不 是要指责PS3的高昂售价。由于目前物价飞 雅。一台主机的售价比早几年的平台费是 很正常的事情。但是考虑到PS3的竞争对手 都将售价尽量压低,所以PS3的售价就包得 有些不合理了。

如果599美元的游戏平台有出色的游 **戏**,那的确是值得的。但现在的情况是许 多好游戏在Xbox360平台上也会同步推 出, 两PS3独占的重量級作品如(最終幻 柳13), (金金裝各4) 採机銀不全在PS3 初期发售,这也是该编辑目前不考虑PS3的 +要原因之 。

目前来看、无论是普通玩家还多常尼农 方的杂志编辑,对于PS3的售价都略有微容。 作为Playstation家族的第一代成员、PS3能 告在内仗外患的情况下取得成功, 也许极 多人都不再看好它了,但常尼英国分社总 **股**兼首席执行官平井 - 夫却不这么认为。

### 平井死撑高调言论

面对PS3的窘境,平井一夫的乐观态度 5 从来 6 有改变,而且近期又发表了一些 数据士气的官论。Yankee Group公开之中 对次世代市场份额的预测、报维计、PS3将 占市场份额的44%, 360为40%, Wir仅为 16%,这样的结果当然是对索尼有利的。 然而平井对此似乎并不满意。

在重新的是否认同Yankee所作的精测 时, 牵井一夫道 "分析實際易依据现有 的信息来作预测。而常足的目标至少是获 课和PS以及PS2同样的市场占有率,我们 不会让任何 点市场份额被对手占去。" 现在何至PS3是否已经开始生产时,平井一 支的宣答削是让人很难相信。他说 "我们 还没有开架生产,不过已有特派人员在中 图 日本、对生产线进行检查评估、我( 绝对不会宣布'从今天起, PS3开始生产" >叁的公开审组。"

**在被问到如何避免发售后的缺货问题** 时、平井一夫答道 "我们说过要在年内 势 二旦他们正在尝试扩展在美国的市场。 全球出货两百万合。由于我们要在欧美日 三个地区发售。因此现在还没有制定出具 体的分配计划。最简单的始法差极个地区 分配70万台,但实际肯定会看所表动、缺 货几乎不可避免。除非我们突然宣布 '等 到来年六月再发售主机",但这是不可能

平井的市论让人很容易联想到原微软 Xbox事业部中裁丸山寨浩, 当初丸山栽身 因为对市场估计不足, 而且盲目可观而鲜 致最后"引咎辞职"。现在平井好像也对 PS3的前着想象得过于美好了, 结果如何还 有待在去場路。



1 明建在主动表示品。可谓软件表明如

### 任天堂已经手握利劍

**美丽时间8月15日,任天堂的美国首席社** 行官Reggie Fils Arme在最近的一次USA Today 采访中、发表了自己对次世代战争的表法。 和平井一样,他对自家的Mi同样充满自信。

当可到面对索尼的PS3和微软的 Xbox360任天堂会如何与之竞争时, Regge 以为微软和家尼都是在走过会的路线。而任



天堂李会势力开展新的玩家群。拓展新的道

五本衛勤対す任天世界北等家族大量 3. "微软的经理中質Redmond建议In ▼ 1,2 至9\*株 艾Xbox360和W。 因为这两 个心格: 股京是相当于PS3的。玩家们明白 500 食物 这其实是在讽刺索尼。但任天 立一新兰本领情。Reque就表示 "我当 地更希望服务能买Wi和它的游戏,而不是 去买任何竞争对手的产品。

除了Wis. NDS也让任天堂感到非常高 兴。NDS的设计同样吸引了游戏爱好者和 非游戏爱好者、目前在世界范围内有力地 推致了常尼的PSP。在日本NDS比PSP多束 75倍。Requei平价键 "目前为止,和较 们一样拥有相同远见的竞争对手根本不存 在。这都是基于我们的市场开展策略、并且 这样的家庭主机才是我们所期望的产品。"

总的来说。Reggie对于Wii将会以自己 的独特方式获得最后胜利是非常自信的。 而不是像微软和索尼一样在技术环节上互 相擊比。这种战略在NDS上已经获得了成 功,那么接下来的Win把著在家用机市场上 打个都身位估过也不会特别困难。

特别是近日(日共证券)的一份报告 中指出,由于Wii的CPU成本得到了良好的 控制, 所以主机价格将可以控制在19800日 元到25000日元左右,而且日本国内的市场 份额序会增加五成。如果Wi真的只要 19800号』 约合人民币1400元 ) 的话。 郑么对于迅速普及将会有非常大的帮助。 再加上如果首发游戏出色, 那么严重缺货 都将是資料之中的事。

微软抨击PS3游戏

看着常尼很石の新要私歌の、微軟器 學还学得任^ 马上就要去推 把 景设章 争对平之前的数据大多 6 经正际商业、名 为提高自身的土气,然而以次微致却非常表 接。干燥称PS3的1080o只是个输入的把效

并一夫持951绝思視心度運災有個

微软的Xbox Live项目技术策略总监 Andre Vronaud在其博客上把PS3的性能緊 得 钱不值,还进 步说99%的PS3游戏 部将运行在720p的程度上, 层指可数的几 个能够以1080/甚至是1080p经格运行的游 戏也不见得在游戏内容上能有多么精彩。谈到 这样认为的原因时,他说PS3在像旁边在上 与Xbox 360在用一个档次上。增值PS3的性 能强上一些,但想想游戏开发商,他们大 多都对应多平台开发、在当今的情况下、在 两种相似性能机型上实现720g才基现实的 目标,在年度前大家不会看到任何 款达 型,1080mPS3游戏。

另据最新消息。微软将Xbox360的HD-DVD外童排放器最终定价为200美元,并计 划在今年年未至萎痛战期间推出。外置播 放霧的忧虑就在于比内置光聪更为便玩弃 自行选择,微软指出,虽然蓝光比HD-DVD拥有更大的容量, 但预先内置驱光光 夏而导致的高额成本势必会减少PS3的初期 市场占有率。

目前市面上最便宜的HD播放器也要 500美元左右,如果HD DVD光驱的物价 是200美元的话,那么在市场上还是会有 很大的吸引力。而反现PS3,虽然蓝光栅 放器的价格高达1000美元。使得PS3显得 十分超值、然而终归是定价起点太高、脱 算是便宜了400美元,但近600美元的电 视游戏机终归超过了大多数人的购买承号



上, 该社正式宣布将原执行役员核境伴 信降格为役员、根据推测此次人事异动 可能是清算《DOA4》日本发售延期导致 Xhox360首发不利的责任、但也有人联系 纳先兆。

BANPRESTO在Xbox360推出的机战最新 上完全超越了竞争对手。在营销策略方 作(胡媛机械人大约XO)、但是令人大 面、除了低价竞争的燃持、微数的管箱 失所認的是, 这款券效果然是2004年发 人员不厌某场的保 1游设推销媒称对土 售的NGC版的强化移植,制作诚意可见

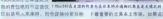
展绕头相对现,该主机目前在日本的镇 的市场价额在该年度首次超过了"一太郎"、 **你状况可谓空前海接,至今里计研件铭** 量不足15万台,近日某全新大作的首批 出货仅有3000份,其末路命运几乎已经 成定局

#### 內箱:

"如果不能在日本取得成功。 本部长丸山寨店曾经如是说。

雄心勃勃的丸山塞唐似乎并没有料 想到, Xbox360在日本发售之日便是他的 間然下台之时,尽管竭尽全力也无法提 脱和前任大浦博久同样的悲惨命运。徒 行总裁被得 磨尔压阵,关注度绝对不亚

然在这个电子产品序列 日本攻略之路上增添了 一具白骨。当年, Xbox 因为在日本首发期间出 现的一系列不祥事件被 冠以"凶籍"的恶名。 而如今Xbox360日本国 内相关业务也成为了该 国游戏业界人士避之不 选的"凶籍"。 狹不得 不对丸山嘉浩及其同僚 表示由 剪的同情, Xbox360在日本登時失



智之举。 挖角、模仿对手、低价竞争一向是 微软进行大规模商业侵略行动时屡试不 中经典的范例。一个髋在日本Just system长期工作过的朋友曾经给我讲过 这样的真实故事。微软在上世纪九十年 代中叶大举进入日本文字处理软件市场 时,当时在该领域一统工湖的是Just system社的"一本郎"系列、日本政府 为了防止微软的文化侵略也对Just system社的进行了保护性大力提携,办 公机构一律使用"一太郎"处理文案。 平最初三年星看数的OFFICE软件在日本

于最重要的北美本土市场。如果说Xbox 不利是由于一系列"不祥事件",本器 Xbox360的低进状况实在超出了绝大多数 外界人士的预想。或许,正是微软本社 爽的三板养。"一太郎"的故事便是其一对于日本本土市场过度的执念才错成了 今日的時間。

Xbox的日本销售计划是首发40万 台、累计500万台,这是一个相当大胆的 销售目标,500万台寮来被视为日本家用 平台二位主机的衡量指标(注解 二位 主机指普及度仅次于主流硬件的主机。 比如SS、NGC),微软显然大大低估了 两大竞争对手的市场号召力。更令人不 可思议的是,微软试图原样拷贝索尼的 的南圣巴布拿不足5%。微软对于严峻局。了除SQUARE和ENIX以外所有的任系厂。下了难以察灭的记忆。小辈业无法支记

郎"讲行了大卸八块式地彻底分析研 8月23日, (FAMI通)率先按器了 究, 从而使得日文版OFFICE软件在功能 必争、庆应大学、东芝公司・・一个接 一个大订单被纳入董中。2002年,微软 和Xpox360在欧美各地如火如茶的发 终于取得了决定性的胜利。OFFICE软件 森严的现在分形术无情冲刷下额然高 環, Just system自此無况意下, 2006年 因为经营困难被迫裁减一半员工。朋友 在结束这个故事时由衷地感叹道

软实在太可怕了,令人窒息的可怕! 微软的上板斧在日本家用游戏事业 的攻略之路上却收数其微, 这当然和专 Xbox360即使在全世界取得成功也不修算 争对手的实力有着密切关系,常尼和任 是真正的成功! "前微软日本Xbox事业 天裳都是世界知名的大型企业、并非Just system这种偏安一隅的小角色可以比似 的。微软对于日本市场寄予了足够的重 视。当年比尔 盖茨奈自出席了东京举行 的Xbox首发仪式。Xbox360首发也有执

支持力度。断言系该社经营方针大转换 挖了许多骨干技术人员。同时对"一本 但却没有及时建立起成规律的第一方品第 二方软件开发团队, 结果首发软件完全 由欧美游戏和大量其他平台的冷饭移植 作品组成, 缺乏让玩家感兴趣的主力软 件。更为致命的是, 虽然微软成立了由 大浦伽久负责的日本Xhox事业本部。但 实际人小事务仍然由北美を部巡控操纵。 行事迟缓掖沓,当2002年2月22日Xbox 首批出货出现利益风波后, 由于层层汇报 秘皮导致事发一周后才曾布回收不良产品, 透成的市场要求影响业已经不可收拾。由 于Xbox销售长期低速不振。大准赚久被解 前一代产品出色了许多。其大挫折相当 职他用,本乡好尾等更惨遭扫地出门。

希经担任过美国SQUARE社长丸山嘉 造成为了第二任日本Xbox事业本部部长, 相比起前任、出身业界的丸山更了解日 本游戏业的宴药。而且也拥有深厚的人 脉关系、极力拉拢了坂口博信、水口哲 也等一大批名流参入Xbox360的开发,以 坂口博信名×成立的有限会社Mistwalker 标志着微软在日本国内拥有了可以制作 大规模原厂软件的开发团队,一举摆脱 了过去仅仰赖第三方支持的尴尬局面。丸 山寨市对常尼等竞争对手的长翅见解非 常精辟、他为Xbox360则订的首发20万 台、常计200万台销售目标非常现代。不 再是当年好高赞远的争夺业界老二位量, 而是更多实的着食干井根巩固市场基础。或 加丸山所克、整个Xhox360的日本上市计 划是建立在对Xbox失败深刻反省的基础 上重新规划完成的, 微软对于日本市场 的投入力度也远远超出了Xbox当年。尽 管做好了苦战的心理准备,但是Xbox360 的市场反响之低迷仍然远远超出了微软 的預想。首发当周硬件销量仅6万余台。 何下了折十年来日本家用游戏硬件首发 的最低记录。为了找到一块换回颜面的 直蒙布, 鼓鼓业业的丸山寨浩再次成了 替罪羊,被无情地解除了职务。他在主 机正式发售后留任的时间甚至比前任大 油塘久更短。

如果说微软 直以拷贝对手作为无 往不利的制胜之道、Xbox和Xbox360的接 连维的或许下原于其模仿特其的排除。Xhox 时代微粒質信備多套足的第一方差難比 术和大作主义可以获得迅速打开市场局 面的接径,但是对于市场定位却缺乏必 要的洞察力,更远远低估了竞争对手的 实力,长期竞争的预见力严量不足。Xbox360 的挫折确实有许多难以抗拒的非主观因 常,例如前代主机失败的负面影响和日 本家用主机市场的大衰退等。Xbox的失 成功之道,采用大通金钱战术几乎拉拢 政给日本第二方、小卖业乃至消费者留

的利益风流、而Xbox360的高品开发成 本计原本日子安得委严的第三方厂 **泰们更加界首县区**。由于钟子大手 第一方面原性的软件支持、微软点 食打造自己的FF和DQ(失落的 阜德寨)和(苗龙))阵容对抗常 尼PS3、但是该社并没有意识到日本意 用主机市场和数年前相比已经发生了重 大变化。由于受到手机游戏和携带主机 游戏等各方面的冲击,以PS2为主导的日

忆中Xbox的印象或许只有一度愈演愈烈

本家用主机市场从2005年初开始急息基 缩、与之相对的是NDS和PSP推动的模带 游戏市场高速成长。正如仟天掌社长岩 用取近日所寫 "梅仿和改善一个正在 衰退的市场并非正确的经营选择 连主导市场的景尼也对日本家用主机市场

的身员束手无管。东海收置的Xbax360成股 oT领面切。Xbox360的年来首发不安會遇 了任天堂NDS掀起的空前流行风暴。原 本就相当有限的人气被淹没得无影无踪。

微软的第一产品总是很糟。其后维 产品会不断安善改讲 効果不以経費 论成数, Xbox360计划的运营质量确实比 部分源于时势使然,但是如果微软未来 不对日本业务的经营方针进行彻底改造。 其野心终难免成为一场空梦

微数本针对于日本事业的过多干涉 是今后发展的最大障碍。善于模仿对手 的微软似乎并没有从当初任天常和常尼 成功开拓海外市场的事迹中获得有益启 示。当年荒川实只身赴姜闻天下。山内 溥委以独断经营权, 初期连续数年巨额 亏操仍不减信赖、后终于凭借FC一战而 成就關业。上世紀90年代中期,平井一 夫能於受命接管北美SCE、久多良木健弘 然与之常有异议。但行事从不加以整时、 最终手并压掉好着干脏例,常是PS压停. 任天堂N64成为北美市场的绝对主宰。至 干辆装饰阵易将更是商家大品。明知日 本市场为苦战之地,却屡屡以一时之成 效更易主持者,不但令士气大为挫伤, 更影响到整体计划的连续性。由于丸山 惠告的去职,近日微软在日本的市场宣 传活动出现明显的领挫,其造成的后果 将非常产量。微软应该充分意识到游戏 市场的开拓计划是一个漫长的周期。应 该任用熟知日本游戏产业的人士全权主 特业务, 日本业务由于市场特殊性必须 保持其独立性、微软要有足够的耐心和 **传心、或许市场份额的争夺战要获综十** 年甚至数十年。但是 份辨耘必然会有 一份收获。

大浦博久、丸山嘉浩、本乡好尾 或许不久为Xbox日本事业阵亡者的名单 上还会添上坂口博信等人名字,但是我 们坚信微软依然会坚持走下去,路港漫 与其條元兮,何处是归程?

#### □文/特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby

近日围内传闻微软将于今年末明 年初携Xbox360正式进军中国大陆市 场, 兴奋之余却想到中国是一个远比 日本更为复杂的市场环境、不禁想关 切地对有关人士询问一句: "ARE YOL READY? !

#### 8月9日

● SEGA发表将推出PSP壁空到高软件(大平带之始修 食用星食へ修推版》。该軟件示き特別系推出的PSPIF 在据访"GPS信息报政器" (连续报表请见方德) ●KONAMI学事 体推出PSP数字语而《全全基本》 **斯提),并于官方與物向站推出贈至活动、提供特別** PSP直立架作为抢先购入的给典機品 该漫画的内容 是以PS上的〈合金装备〉为主轴,并加上各种生动 的动态画面演出效果以及交互式游玩功能。该作确定 9月21日推出,定价2940日元(含税



智力的秘密 据说使用2.8版PSP上网的时候,系统会 自动向常尼传说PSP本机的一些信息、常尼可以此来 检测你的PSP含不合法。然而在2.8版软件发布的时 键, 索尼并没有提及这项更新的特性。看来, 索尼正 在秘密向破解组织发起反击。

#### 8月11日

●台灣省光帶公司〒8月10日公开了《被国无双2帝 国》的游戏要素以及产品内容 详细报道请先右侧 ●美国时间8月7日,微軟的高级程序开发员Kevin Collins先生在当地举行的DVD座校会上资票、360对 应的外置HD-DVD光验将在不久后正式部货 详细 均值请见右侧 1

●権拟手术游戏 も記 執刀) 排在北美也 为Winner的性品 这 次小局版的(総物刀) 容易NDS的知德质. 增加了·参新的主

卡和角色,人物的



整体感觉比NDS级要更加成熟一些。而且游戏还加入 , 杀音, 并将患诸甚名声伏为丰要角色配会。 ●近日,国外某杂志放出了这款掌机的设计概念图。

并称其性能非常强大、接近360的水平。(详细报道 请见右侧

#### 8月13日

●SQUARE ENIX 于8月中旬,在日本Vodalone3G手 机平台上、推出知名动作角色扮著着改(各到传说) 系列的初代作品 该作政量有GB版的游戏内容与册 6 新要素,并进行了画面改良,于8月16日开放下载, 单次下载费用525日元(含税)。



●日本厂商JTT发 衰了一枚新型电 Slim, 这粒电池 可以通过转接线 机充电(不对应 NDS), 其体积只

!这下主机电量不足的问题解决了。 有IC卡大小,宽 度和NDSL差不多, 重56克, 于8月19日发售, 售价

■口袋妖怪公司終着層傳期间特别在东京坐办了该游 为的夏泰试研会,而试示现场大规分都是安长带着自 己的孩子来参加,现场非常结束 详证把查请见右师

### 用PSP也能仰望辽阔星空

本利语 SEGAF的发表, 終于10月下旬推出中日本 知名星象投影装置发研究大平着之所禁制的PSP是空泡底 软件(大平贵之监蜂家用星象仅便换版),并支持即将推 出的PSP扩充腐边"GPS信号接收器"

(家用星象仏優携版)是款可以在PSP上重現真实是 空的星立测度软件,由普经转力发明是食物影英量 "MEGA STAR-II" 的日本知名尼蒙仅创作者大平贵之相 任監制。本作品中收录多达500万颗层球的资料。300颗以 上具各详细解说,所有的原验都将以真实的位置与颜色曾 现于解幕中、玩家只要指定时间与地点,就可以在PSP上 管理当时的是で 可指定的针动范围横跨2万年、从公平 前9999年的古代一直到11、119999年的未来,并提供"界发 时代"与"冰河时期"等远古时代的历史回题功能,可指定的 地点别包括全日本47部道府县、以及全世界150个主要都市。

除了单纯的建空之外,软件中还收录了包括日饯、月 **烛、彗星等天文现象,雨、雪、云、雷、积光等自然现象。** 以及环境自然音效等丰富的设定、让玩家自由搭配出各种



文代写PSD 上首个功能奇特的科学县教件,想法很奇异 不同的理學环境。之外也收录了以各种不同主题所制作的 星象介绍节目。如"四季的星空"、"太阳系"、"流星"、 'BE' W

另外,本作品还支持即将于秋季推出的PSP扩充周边 GPS信号接收器 只要通过多装置,即可取得玩食额 切的所在位置,并显示于地图上(仅限日本当地),这也 身首款支持GPS信号输收器的PSP软件 同时也提供"今 天的星空下载"功能 可通过无线网络分准功能、格当日 的星空分享给未持有本软件的其他PSP玩宴观赏。

PSP版 (大平贵之监修家用草象(v 使榜版) 確定10月 19日推出, 定价3280日元 (含税)。

### 看就 家绒 外观 套次 陽光 医多数伏什屈性脓疽单

本刊录 微软的掌机从最初爆料之后。得长一段时间 都没有了进一步的消息。而日前, 国外某杂志放出了这 款草机的设计概念图。并称其性能非常强大、接近360

在今年的E3解 上、我们就得到了相 关的消息, 标微软已 经把脚下的Xbox 360 团队一分为二,一部 分负责继续研发诸如 HD-DVD光版等



Xbox360外设、另外一部分别负责研发微软首款常上游戏 机产品。即 "Xbox 360 Portable ( 整株 ) " 。虽然之后的 南息很少, 但可以肯定的是, 这款章机的确在研发当中。并 且就NOS和PSP现在的走势来看,微软只有将掌机的性能 提升到前所未有的高度,才有可能在拿机领域立足。

据这几天流传出的概念图显示。Xbox 360 Portable在 设计上和PSP非常类似。而性能数据虽然没有公开,但从 其名称上我们可以知道。它是与360有着密切关系的,估 计与主机联动器功能绝对是必备的。

### 口袋新作举办东京过玩 日前途作已经接受利

本刊讯 NDS版(回接妖怪珍珠/钻石)即将于9月28 日正式发售,而官方趁着暑假期间特别在东京举办了该游 戏的夏季试玩会,而试玩现场大部分都是家长带着自己的 孩子来参加, 野场非常热闹

\*4:00 险舞台是一个 17.团目自然要源 著旅的地方。11 家可以自由统 提主人公的性 别、未选的一 方即会任为数



助玩家的角色「这里提供的流风环境发挥有些同档。 景场。另外、NDS级(口袋领锋)将肯定会对应Wi-Fi、 实现全球玩意对战,而且游戏还可以与在年序推出的Wi 版〈口袋妖怪〉互动

(口袋妖怪珍珠/钻石)的预售从8月11日开始,在预 會期间。凡是預约购买游戏的玩家。郝能够得到原创口袋 好怪的裝置模型。



本刊讯 台灣省光荣公司于8月10日公开了(战国无 双2帝国》的游戏要素以及产品内容。(战国无双2帝 图)是"帝国"系列的第3款作品。也是首次以日本战国 时代为背景舞台的新作。

本作的主要模式"争调演武"依然保留了系列的传 统,此外游戏还包络多种游戏横式以及前所来有的全新 要素。如与同件施展必杀技的"无双联合绝招", 你可以 对同伴下达"进攻敌阵"、"守护本阵"等指令、一旦与 武将之间的亲密度提高,就可以合作施展必条技。这款游 建中的登场人物也非常多、共有400位武器。本作也加入 了可提高同样亲密度与能力的"茶会"等教育政策卡。以 及如"金山采掘"类的地方独有政策卡。其可玩的要素较 前几作有很大的提高

巨前, 冰炸 **預定 〒9月21日** 同步推出特虫 155 -40 KG by 75 组合包、特典版 《战国无双特界 动画集) / 秘



传战国指南书,

以及战国大名艺术卡9张、建议集价暂定约会人民币450元。

### 360用ND-0VD完装置1 本刊讯 美国时间B月7日,微软的高级程序开发总

Kevin Collins先生在当地举行的DVD座谈会上透露360对应 的外量HD-DVD光驱将在不久后的某个假日正式出货。

Kewn Collins先生表示。该光驱只有一般的记事本大 小,而且将比目前市面上所有的HD-DVD播放器都要便 宜,但具体的售价并没有透露。他还强调、如果玩家拥有 了这款外设,则Xbox语音及影像处理将全部都变为可 能。据调查、很多的Xbox用户已经拥有高身电视或者高 分辨率的显示器,如此 来,玩家们就能够更好地欣赏 HD-DVD的高海蜥影像7

作为次世代元盘规格的HD-DVD、微软是持大力支 持态度的。而作为竞争对手的蓝光规格、预定于今年11 月全球登场。专家认为、对两大阵要来说。次世代游戏机市 场之争,将是决定这两大新载体未来生存命运的重要战役。

### 新世界世喜游戏者限公司总经理川原

器。比如放置在人口处的 "F1赛车体感形 世島于今年5月23日, 与上海新世界

股份有限公司共同出资, 展开新的大型 娱乐设施——新世界SEGA游艺专柱场 (PLAYERS ARENA)。上海新世界大面 据性证法 母直路位久动传统 下於人思 以在中国国内是领为主,不过世县方面早 在去年就向上海派社了部介日方工作人员。 目前PLAYER'S ARENA的総結現状还是以 世嘉的日方人员为中心。本期的新闻人物

特别请到新世界世基游戏有限公司的最高 责任者川原崎浩嗣先生、就PIAYER'S ARINA的战略 中国街机市场今后的展望 等问题, 闭塞了记者的提问



#### PLAYER'S ARENA 将作为文化娱乐展开

ト国 上海 ほ エRLAYER S ARENA 45 町

Ⅱ周輪■这是本公司作为开拓中国市场的 一个任务。虽然前景很好、但是中国对游 戏仍然存在各种限制。希望存破之节限制。 作PLAYER S ARENA成为解被上海地区的 居民广泛接受的代表性设施。我们这次 **B**经过周密计划的商业行为,希望通过努 1), 停中国的娱乐市场得到健全场发展。

V. 194+ 31 + + + + + 4 Am to cartan, diring a 1 5 5 21 0 7 60 1 1/2 2 19 1 2 1 5 . A . P x 105 5 / 1 . G

0 16. 排馬**總**■ 这欠与普通的娱乐不同,是以 "文化娱乐"的执照进行展开的 [海市 和各地方自治体在执照的发放、执照的内 的长排吗? 容上,都有所不同。我们的展开是以键全 川潭崎■从6月和7月的统计数据来看,明 体育文化系统和体育设施为本。

■ March 1 | 3.5 x Z · 一个是不一个一可以为了价值。 川原鏡雪是的。

PLAYER OUT AT A A A A P G P 川 还是世界范围约9

川原的自前还没有决定。但是这可以看 做是一个挟样。我们最重视的是如何彻底 地为上海市民想供体育设施。

《刺体育遗迹、PLAYER S ARENA的主

原始圖当然是体育。主要是具有游戏性 使身体可以 舌动起来。

被盖的设备都是程备的产的内 括一些在中国进行调整后的设备。

Ⅲ原蛐■其实目前还没有决定是否相出专 用设备,但是却有很多引人《目的机》可以判断。如果像WCCF那种足球游戏估

却现", 於是矛承示F1實富在上海拥有初 高的人气。8个人可以同时进入尺寸和F1 赛车差不多的机器中, 进行接近真实的模 \$1158AF

24. 0 . . 4 \$ 5 5 + 6 / 1 38 - ME - FE - Ar ME t or only deliver and the

川縣 # ■ 在日本。街机厅和东京 JOYPOLIS从郑椿和本质上都有区别。 而我们这次的PLAYER S ARE NA或是控制 JOYPOLIS的形式建造的, 整体的质量很 高,尽可能的向人家展现 个虚拟的世 界。所以关于收费方面,我们加上入场券 一项。但事实上、自从今年5月23日正式 **勃业以来**,因为临近警假,现在正在进行 免入场券的保销。

日表中 5 《新考集》、5 首 走者虑的是站作消费群。

川原崎園是这样的。必须要让大家了解我 MIMPLAYER S ARENA.

现在就里的设备》 "我好的王

川原繪舞在体感设备方面, 附才提到的 "F1赛车"和"神秘海洋"都很受欢 戏也十分有人气。

谦详细设设是干这种可以得到奖品 61 19 19

川廉嶋■这种游戏在日本没有。最初是在 美国出现,现在我们把它带入了中国。 通过投币进入游戏, 根据游戏的结果可以 得到类似于奖券的东西。单张奖券的价值 较低, 但是如果搜集了很多即可以换到不 错的禁品。

和日本相比, 家什么不一样的印象吗? 川書植物首先得某游戏比较受不關定數段 的欢调。不过对于比较追求真实的模拟设 备,也许是因为还没有习惯,很多人觉得

女比例大概是5 5。目前的状况主要以年 轻人为主,不过也有与意人一起来的。 --格计一年内的人场景人教会达到多少

川原崎田当初的计划是年间100万至120万 人的目标,目前可能会有变化,具体还说 不好。

### 关于今后网络游戏

国方面的进口许可

即此日本日本在中旬: 与大江 AA 15 - 27 - 1 - 5 W · 原蜡画目前还在讨论中。

(麻将) # 門不是很受效避吗? 川原崎田世裏的确有不错的"麻棉"和 "赛马"游戏、但是这种额权很难得到中

克利州农南部佛里原约1 川原崎重这个需要与中国当局进行接触才



11间颞不大。

アナ・・リキ・バンチェキ、ヤバ 面的发展。

1 x 10 20 cm · I課職職现在虽然没有这方面的计划,相 信以后会拿出来讨论的。

276

方面、我们感觉还太有效讲的必要。还有 就是内部的整体色调,想再淡化一下。关 于游戏、想加入一些PARTY GAME、其实 也是想通过PARTY GAME改变 下设施内 的写面.

川藤崎田 以后应该会有。比如"常尼克" 这些知名度较高的角色。我们目前也在针 对这个问题进行讨论。

· 好《在中国为其外人 ] 你但 . . . . . . . .

川原崎田其实独们目前只是一个执行公 司、基本上最在执行总部的命令、还不具 各种立开发原创作品的实力。

现在下海市内还有效置了像的坑 . or Franches - C. Min



川原崎田应该不是。因为在中国文化部就 44名文件出台之前, 取得的贵业和锦体然 有效。

1 打在红鳍双线方面是否就不吃一 199

■ 履輸■ 虽然目前几乎没有。但我们的完 后是想加入大量的视频游戏。现阶段电航 是像(VR射率)这种体育器材的视频游 戏, 但是这种游戏的故量也可以起到 定 的宣传作用。我们非常拼待有朝 日可以 推出大量的视频游戏

女会如本:方 100 川原崎園是的。不过、我们也准备做老中

努力。我们也很期待将来关于贩卖商品方

A HA BERRE の見まり こうには ことがけった

业。建立一个中国政府可以接受的新设 施、中中国有关方面以12到这是一个十足 的产业。当然,对于普通的首费者来说, 无论是何种年龄, 都希望他们了解到这不 只是游戏的范畴, 而是 种健全的娱乐性 设施。我们要将PLAYER S ARENA做成一 座模范的设施,对今后这方面的展开起到 一种示范作用。

10 B 10 川原崎園消费者的反应是非常重要的。 所以我们在各种企划上非常严格。为了能

高课顺家的高满意度、我们必须认真努 ・ ・・・・・・・・・・・・・・・ カ。而且教们感觉有必要实现与日本同等 甚至更高的质量。 ----其体是京林的高盾音呢?

> 川瀬崎田设备的质量首先当然要好、但是 亚葡萄的思报务方面。因为中国和日本在 习惯上并不相同、所以商客不会期待像日 本那样的服务。我们化为这里的外符日 本企业、尤其要注意质量的问题、消费 老同时也对我们有所期待。现在很多 日本企业在中国投资,其中也有不少是游 戏企业, 正因为如此, 我们更要保证场 量,也能给其他日系企业带来信心。

10 - 74-4 # " \$ \$ . d if er ... . . . . . 川原崎市是的。我们是有这样的计划。 如果将来开了连锁店应该是件好事。

川原 # 以上海为紀点、向中国的道籍者 提供键全的娱乐、使他们真正了解这种娱乐。 这是最重要的目标。虽然目前有各种各样的 反应,但我想我们能够顺利进行下去。

5 1 60 pm 4 5 5 . 41

原據■反应还算不错。比如,现在正在 进行使销活动中, 我们会给来场的顾客配 发说明材料和优惠券、顾客对此普遍反应 良好。6月未开始的动漫SHDW,也取得 了不错的销售业绩。顾客的良好反应就证 明了他们对我们提供的娱乐很感兴趣。

さんな こ かき 有から 国的原列商品、但是这方面必需要进一步 ままべょ

### 8 H 15 H

●美国微软于日前发表了针对业会创作者所设计的游 世开发套件 "XNA Game Studio Express" 该套件 将提供给非专业游戏开发人员开发跨Xbox360与PC 亚台游戏的爆造。(详细报道请见去像)

●日本任子安 \*8日 [ 在6 8 5 7 HE 多田光对战 奇罗斯方块!" ッ 宇多田



始玩GB版的(俄罗斯方块》,曾经在综艺节目中展 现过高超的技巧。是日本演艺界中数一数二的俄罗斯 为按察手。

●由POKEMON公司制作的NDS(□遊妖授 钻石/除 - ,最近公布了實險开始时与玩家给件的口袋袄 怪,以及同时物约两版本游戏的第四种预约特典。(详 细胞通南或右侧

●近日常尼王式成立了 "PLAYSTATION Signature" 多个也是 其类定律出版有特别: 2 ... 2 里, 白 PSP主机、另外,索尼在欧洲市场也将要推出一种新

●THQ公司于日前在组约秘密举办了一个Wii游戏发 布会,其中展出了黑色的Wi 手柄和具备實动功能的 、数游戏作品 在展出的游戏中并没有任何一个作品 利用到手柄的场声器,THO的一个员工解释说因为 设有收到任天堂关于这个设备的描述文档。



●Phantom操派公司目前宣布取资推出 "Phantom »。 影!"游戏主机及配套游戏下载服务的计划。得以保 留的 '幻影游戏服务(PGS)' 概念也将转而针对安装 有Windows XP的PC。(详细报真调见右侧)

◆〈美國新闻与世界报道〉最新一期刊登文章说、春 **甘由子游戏价有助于治疗创伤后的精细紧张和慢性疾** 后 目前有一款专为年轻癌症患者设计的电子游戏(Re-Mission》,经过专家的研究表明。后过这个游戏的 **患者更愿意主动服药,战胜癌症的信心也更足了。** 

●班最新 期 (华尔街期刊) 报请, 很多玩家开始利 用他们的技巧谋生 这种谋生方式就是教人如何玩游 戏过关,著名的游戏教学网站Gaming-lessons.com 的创办者汤姆·泰勒便是从事这个行业,而且收入颇 丰、每小时费用为45美元(约合360元人民币)。

●日前改革开始流行一种新的便模式皮机游戏《虚格 专 "友》 这款游戏和以前的电子宏物非常类



换成了人类, 可以过玩 家体会与电子情人培养 感情的奇妙经历、该游 戏中共有8个主人公, 玩家可以执行的命令也 非常丰富。

● F月17日至13日、日本平におりて名も Comic \* 中心 的游戏同人爱好展 本できず + 第70年、称 "Comiket 70"

### 幻影主机取消研发计划

本刊录 原名InfinumLabs的Phantom媒形公司日前 宣布取消推出"Phantom(幻影)"游戏主机及配套游戏下 数据多的计划、得以保留的"灯影游戏服多(PGS)"概念 也将转而针对安装有Windows XP的PC。

"幻影" 主机早在2003年3月就宣布在开发当中、最 初计划2003年11月上市。但第后推迟到2004年11月。在 经历了这几年的不断预期,以至今天的取消之后,这款主 机终于成为了名副其实的"幻影"。其主要原因就是该公 司在2006年2月陷入严重的财政危机,并且被迫更名。在 改名为Phantom之后。新公司的第二个整改计划数是型 清幻影主机的研发,继续推行"Lapboard"的附件。 21個为PGS服务「

的开发和电器 金。 PGS仍将是 一套在线体验与 购买系统,但重 卢服务对象已经 从准分压安存成 了一般性用户。



目前该公司没有透露服务的发布日期。但已经决定 将其变成基于Windows XP的业务、从而简化发布推摩。

### 后发朝人宣归时尚前沿 動配名PSP一間2

本刊识 PSP发售至今的1年半时间里在主机的外现 上一直只有黑、白两色、相比NDS不但配色众多。而且 连机型都进行了重新设计。索尼一向走在时尚领域的前 编,而对于PSP似乎并不是那么卖力。不过近日索尼王 式耐力 TPI AYSTATION品牌专业区 "PI AYSTATION Signature",并决定推出带有特别印花设计的黑、白PSP 主机,另外,食尼在欧州市场也将要推出一种新颜色的 PSP士机。

印花PSP套装器 积量发售的, 陶瓷白 主机外壳涂有黑色花 纹, 虚拟摇杆右边印 育 个特殊的印花。 木炭黑主机外壳则基 有全黄色的花纹、除 了主机稍有变化外。 配件也有所升级、排 側近MDR-EX90SL 最新数的互机、并同 網2200臺安的充电 电池和电源, 还赠送 Signature Model® 专用支架,售价 31500日元 (约合人



这两款全新造型的PSP命名为"月见"和"花鸟风月"。 至于三款新配色的主机,分别为 糖果粉、青苹果 色和释蓝色。这三款主机目前公布的发售计划只有欧洲

地区、而且推出的只有豪华版、另外、这二款彩色PSP 賽茶将和欧州时尚品牌PInK合作,其套装包括 彩色PSP 主机、白色耳机(含线控)、一张32MB 记忆棒、 沙田安 族的音乐UMD, 不过具体的UMD内容还不得而知。 这一款彩色级PSP将在10月27日发布,售价229欧

π、同时提供大量Pink主题下数内容。而产品的具体规



一成小院全部 多数的处理设 · 非常有艺术 好气息.

格以及产品

### 口線新作生角怪兽公开

本刊语 中PDKEMON公司制作的NDS(口袋板修 钻石/除珠》,最近公布了智龄开始时与玩家统体的口袋 好怪、人及同时预约商贩主店贷的篮牙箱箱的转盘。

本次官方网站公布了主角最初可以选择的3只口袋妖 怪,分别为草属性的树苗鱼、火属性的小火架以及水 属性的图企器。同时并宣布将提供同时预约(钻石) 与《粉珠》(

河瓜木 8 同 版本商 寮 的社家 **球3只口袋** 好格的结果 行傷權型組

合,连简单独预约两版本的总亚路加与帕鲁基亚两种兽 的模型存内。共可获得3套共5只已势妖怪的模型。这些 **沂保梅**型部是由初名線型厂商海注章所制作。

另外,官网也公布了Wi-Fi联机功能的新信息,除了 以交换压变代码的方式变进行口增好径的交换之外, 怀 可以通过GTS的功能来直接与全日本其它玩拿进行口袋妖 怪的交換或資金。NDS (口袋妖怪 钻石/珍珠) 预参9月 28日推出、定价4800日元、含税1。

### 入门级XNA开发套件推出

本刊讯 美国微软于8月13日发表了针对业会创作名 所设计的资源开发条件 "XNA Game Studio Excress" 提供没有专门开发器材的 船PC使用者开发跨Xbox360 SPC至在Internation

XNA Game Studio Express是专业跨平台整合型游戏 开发垂件 "XNA Studio" 的简化版、以 "Visual C# Express 2005"为基础、针对业会创作者加点改良、提供简易的 开发环境与详细的教学文件。这个简易的开发套件是由一 系列工具所构成。让开发者能以要简易的方式将3D内容 整合到游戏中,目前所有Windows使用者都可以免费下 载使用,所开发出来的游戏将可以自由在Windows平台 上进行商业性交易。至于Xbox360的部分,即必须加入微 软 "XNA Creator's Club" 会员、方可于零售版Xbox380 主机上进行游戏的开发。

想要成为XNA Creator's Club会员的人。可通过Xbox Live卖场付费加入,分为4个月49美元与1年99美元两种 方案。开发出来的游戏非会员无法游玩。这个套件预定8 月30日先放出测试版,年底推出正式版。

### 日本Comiket用降重开幕

本刊级 8月12日至13日、日本东京举办了名为 "Comic Market" 的游戏同人爱好廊, 本次活动整第70 服、称之为 "Comiket 70"

该国際的举办 场所为指积巨大的 "东京国际展示 场", 分为东、 西两馆, 东馆为社 团摊位, 共有二大 厅共上千个社团在北 版物周人商品。西馆



Cosplav更表空、由于Cosplav的人数相当多。所以更表 室也相当大。其参观人数也非常惊人,3天共有40万人到 场,足足是东京电玩展的近6倍之多。

不过由于日本Comiket展场内的规定相当严格。完全 禁止摄影、因此没有办法拍摄到馆内的盛况。不过 Cosplay的部份都集中在展示厅的户外,而且想要拍摄的 话也要采取排队的方式。该展览的下天时间所展出的内容 并不相同、第一天的主题是男性向、第二天是女性向、最 后一头的主题则是游戏方面。

#### 8月20日

● (原者4無龙 音月2、42 在8日11日子在中 EST 目前CORAT 发明版。不过他表示自己并不清 势游戏何时会推出,也未提到究竟是在什么主机平台 上开发、说不定本作会像《DO7》那样在PS2的末期

●做款 用格 F O 月增出 X b C x 46 F 专用视畅摄影机 Short response to the second of the second o 長國 1市场外的 增换品和电弧支持的效 Totem

to JERONett ● ((E+ H1 内性 \*F5.产业水水从开发+、哈相关扩盟 此的《艾萨 王·刘介·【家知子》的司小所 也占带" キャルバ与を特別性関係を作すれる。 詳細接近 ·童里去961

### 8月23日

●日前、国外某网站已经开始接受PS3游戏的预 订。正如之前所预料的,这些游戏的价格都非常高。 大约为75美元(约合人民币600元)。而同样的游 晚,其PC版的价格则只卖39 99美元(约合人民币 320元)。















### 青着选择价格标签 恐怕祭免的购买效免会被打弃了

のはくむ日かりと様を生べる。 (下稿報) 44 BEECK MED 200万分。4 TEST T A. Oak Bart Sale

●最近EA的副总裁向外界遗露, Wii在北美的售价位 为170美元 另外, 他还表示低价的策略一定会帮助 **存天堂占据较大的市场份额。(详细报请请见右侧)** 

#### 8]]24[]

●面が ハルハルを成りてはまるは、よる の飲き ある フィメンス の 下稿 ま こいのま を砂け掛け THE THROUGH THE WAY A

●在民主計機体区詞と 表 远 (2) 《「問說哪 x - 同样PS2专用的记忆卡也会下调。周整后的售 价为19.99效元。

a - 1 Jatto # # II # 45 E B & F 1778-12 , 16 25-15 其本為羅作詞第 Section 1994 - 暴力性工程 · 文学教馆是《产



"H1 H41 宋 尼在会中展出了新 ! 《战神》将是购买PSP的新理由。 款式的PS2主机。(详细报道请见右4

本刊。2 最近关于Wiit自价的传言非常多,基本的范 國大概是19900至25000月元之间、也就是令人民币最多 1750元、最低1400元。而最近EA的耐总裁向外界透露了 更为确切的消息 Wii在北美的售价仅为170美元 I 约合 人民第1360至

这个适息是EA特 一副总数David Gardner接受媒体来 访舒诱霆的, 其来海恩他在日本时刊到来自干任天堂内 朝的语息。不过语息中仅设到Wii在北美的售价为170美 元、而欧洲和其他地区的定价还不太清楚。接着Gardner 还该必了PS3和Win究竟有什么关键的不同。他强诚任天 室目前的策略非常聪明,如此低廉的价格对新主机占据 朱来游戏市场十分有利, 其市场份额必将超过其他主机。

任天常直到目前为上据没有对Wii的售价进行公开。 不过他们曾表示Wii的出版量将在07年的3月达到600万 份,如果Wii的价格真的这么低的话,达成这样的出货量 恐怕也会卖到缺货。

本刊法 欧洲最大的游戏 专业展会、德国莱比锡GC高戏 展于8月24日至27日召开。本 国为北层共有367营业自全驻 各地的厂商单展、在展会召开 的4天时间里,预计参观者的 鲁邓人次将超过15万以上,并 包造展会创 办以来的历史最高



水次游戏居会总面积达到 790000平方米,比去年增加

了13%,而参展厂商的数量也比往年增加了近31%。包 含了亲自全球各地的游戏硬件 软件开发商。本次联会 書、各种形式的表演以及: 好》具特色的音乐会。另 外, SCEE也干减全中展出了将于11月在英国与欧洲推出 野紅色新計·FPS2主机。

这款粉红色新数式PS2主机将平取限量方式发售。包 夢中内会粉红色超重型PS2丰机1台(欧洲版SCPH-77004PK、英国版SCPH-77003PK), 粉红色DS2手柄2



个、粉红色PS2 8MB记忆卡1 张。欧洲版定 价159 9982 元。 英国版定价129 99基據(与卡拉 OK游戏(Sing

### Xbox360手續即將改良

本刊记 维承了Xbox手柄大致外形的Xbox360手柄在 玩游戏的时候已经感受比顾来好了很多。但是似乎微软对 于这样手柄设计并没有完全满食。目前微软硬件部(7经理 进露了Xbox360将要改良手柄的消息。

在现在Xbox360平台上提布内数众多的FPS游戏、而 且目前FPS游戏在的美游戏市场资券成为主流的游戏类 學 为此考虑、微软络会对目前的Xbox360手柄进行效 良,使之更适合玩FPS游戏,但是具体的改良细节为案现 在并没有透露。该部11经现表下、在家用机平台引入保持 建含基然可应大幅改善操作精度。但是这并不愿意用机 FPS的发展方向,微软也没有计划进行这方面的引入。因 此本次Xbox360手稿的改良将全集中在对右辐杆的再设 tt, 使之能够更好的如向FPS操作 探高控制精度。

该数改良平标并不会取代现在的手柄。因为在其他类 型的游戏上,还是传统系统更加舒服、听心这数音手频彻 可能会作为获购的配位 モス会与エ新物構发售

### 360種類摄影視即装推出

本 A 报美国方面的报道、微软即将于9月推出 Xbox360专用视频摄影机 "Xbox Live视频摄影机(Vision Camera)",包装中将尚据免费附额摄影机专居市林效 数(Totem Ball)。

Xbox Live视频 排影机是款USB接 撮影器材、可提供 玩家输入自 かえき 头相, 应君是通过 Xbox Live联机传送 斑片给朋友、与朋



友进行纷纷交流,并可提供基础的相关支持。预定与Xbox Live视频摄影机同报的游戏 (TotemBall) 是由英国 Freeverse Software研发的。玩家将通过摄影机以双手来 操作游戏角色的前进方向,类似EveTov的视频体感玩 去、除皮に外近有 UNO)、(朴克银军赛)等游戏也 将会支持视频摄影机的功能。

该产品预定9月19日推出、标准定价39.99美元。详 细产品规格与内容信息目前尚未公布。有消息指出,Xbox Live视频摄影和支持640x480 30fps摄影、除用于Xbox380 主机之外,还可充当PC的摄像头使用

本礼讯 之前平井 夹在接受外界采访的时候 透露 出PS3目前并没有开始大规模的生产。因此外界普遍认为PS3 的缺价恐怕已经是无可测象了。不过常足对此很快做出了解 程,其官方发言人表示,平井一夫所诱霆的信息其中有部分 内容被外界误算了, PS3的首发200万台计划不会改变。

千山 4 并 夫之前所以的情况其实已经得明显了。 就算首发200万台不安。但是要在3个地区同时发布。 **始曾拉鲁加益的平分法,每个地区今氏在底前只能分到将** 近70万台。即使在亚基础上有一些调整、比如纳日本多 点,或者给北英多一点,肯定都会存在一些缺货问题。因 此、常尼言方的声明虽然在一定程度上让业界对11月PS3 的首发保持了信心。但平井一夫所说的"PS3还没有正式 进入大规模生产阶段"的事实却是存在的, PS3首发而临 供货不足的问题也是无法避免的。

现在离PS3首发日期只有不到三个月的时间了。索尼 有可能在这么短的时间就生产出200万台主机吗?看来高 价数策真的有可能是索尼的一个辗兵之计。

#### PS3最终版开发机曝光 系统功能现在尚未完

本书语 SCF于目前放出了PS3的最终极开发机验报 差加塑造对开发商、基国的几章知名游戏网以随后也公布 7PS3开发机与系统操作界面的相关信息。

本次SFGA在美国举办的PS3游戏发表会中就是用PS3 的最终股升发机来进行游戏清示的。与E3展中展出的开 发机相比 最终版的细节部分设计有所变更。PS3最终版 开发机正面配备有2组硬盘插槽、6组USB连接口,还有 CF. MS与SD卡的读卡器。光驱也由先前版本的複盒式 改为吸入式, 此外还具备各种功能开关与指示灯, 运转时 的噪音比先前版本任 些。

作界面与PSP的非常类 = 似,都是以纵横交错的这 单所构成的"多媒体工作 列 ( Xross Media Bar. XMB 可提供简单点



现的操作 开发中的0.85版XMB台前中提供与游戏相关 的4个功能选项、分别为管理统家帐号的"Jsers"、调 整主机设定的 "Settings" ,执行游戏的 "Garmes" ,以 及管理好友名单的"Friends",其余像影片、音乐、以 及国場内を答か能等や来平成

PS3还有不到3个月就要发售了。 Wite有待阅说会在两个月后抢出、真 加上NDS、PSP、360、PS2这些既有的 主机、似乎游戏界马上就要进入一个空 前繁荣的阶段。当然,这种繁荣是要靠 软件来支撑的。那些已知的大作这里就. 不再接及了, 下面被们就是看着最近又办 布了哪些值得我们期待的游戏作品。

#### 《三国志11》再报战略热潮

(三国第11) 首帛太系列的一个里 程碑,前面的10款作品已经将这系列法 就成了玩客心中不灭的经典。而本作22次 的讲场当伙果要排经曲讲后到安 国志11) 首次采用了3D绘图方式, 游 戏主要操作画面的中国大陆地图采用与 (信长野望 革新)类似的连贯单一大

他图,以中国传统水墨画风格的3D方 式呈现, 同样具备四季的变化, 让玩家 体验如两般的中国山水风光。玩家将可 以在地图上自由进行各种设施的建设。 将领地与城市发展成自己喜欢的风赖。 另外、PS2版将在PC的基础上增加

3个新的场景,以及18名原创武将、量



大的变化是将应用日本的知名声优杂为 众三国武将来配音。PS2版〈三国志11〉 预定9月11日发售、普通股售价9240日 元、限定版售价11340日元、預約特典 挤得到原声CD, 攻略本等豪华礼品。

#### 模仿老任的《哔啵猴赛车

任天堂之前曾大肆抨击索尼的抄袭 行为,虽然象尼百般辩解。然而这次 公布的《哔啵黎赛车》又明显犯"老 笔病\*了。本作是以《提辑》为故本改 编的赛车游戏,对应平台为PSP,其游 戏的规则和《马里奥赛车》大周小算。

此作的丰角就是在游戏中调庆培保 的哗嗽狠,不过本作的目的不再是抓猴 子了, 而是选择一只猴子作为驾驶者和 别人竞赛。与以往普通赛车不同、游戏 中包括轮胎以及引擎都是穿在猴子身上 并且装备种类有多达46种,并且除



了通常形态外, 还另有2种变形状态。通 过比赛得到的奖金可以不断更换自己的 異的。这款新作被命名为〈超级机器人 等备。

SCEJ的这款(哔啵聚赛车)预计在 今年内发售,具体时间和价格还未公开。

### GTA 電景都市物語 再類PSP

GTA系列现在可是各个机种的热门 游戏、即先前PSP平台上的"自由越市 故事"之后,新的一作(GTA 罪恶都市 物语〉又快要登陆到PSP上的。



本作的故事背景为PS2版 "罪忽都 市"的两年前。舞台依然是以参图差度 城市迈阿密为原型的虚拟都市。玩家在 游戏中扮演一名28岁的美国海军调伍龄 上,解决在黑白两值上的各种贸易。本 作是一款全新制作的游戏, 冒险舞台比 前作要大上不少。同时还将支持Wi-Fi 连线对战功能,支持多人同时游戏。 (GTA 罪恶都市物语)将会在

2006年10月16日发售。

### NDS 暴风传说 发售目最新公布

由BAIDAI NAMCO制作的全新RPG 游戏〈暴风传说〉可谓吊足了玩家的言 口, 自今年4月官方穿然以"为保证前 戏质量"为说法,将原先的发售日更新



为待定后,直到日前官方才终于公布了 最新的发售日期 2006年10月26日。 本作的游戏画面将以3D渲染技术完 全星观。而战斗方式则采用了3缕的战 斗模式,配合触摸屏可以更轻松地进行 战斗线的切换。通过这一系统,玩家可 以控制己方角色绕到敌方后面进行夹 击。在面对强敌时,只要熟练战斗系统

加上灵活的操作也能够获得胜利。 (暴风传说) 预定在2006年10月 26日发售,对应平台NDS,售价5040

360上海、超级机器人大战XO

Xbox360上要推出机战? 没错、是 大战 XO),但可惜的是本作并不是全 新的作品。而是O4年NGC版(超级和我 人大战GC) 的移植作品,估计除了在 画面上会得到进 步强化外, 也会加入 一些全新要會。

的开发完成度已经达到80%。相信不久 后会有更多的新机体和新等费公布。该 作预定于2006年11月30日发售、售价

### WE又来了!PSP《PES06》公开

(WE9) 曾经在PSP平台上推出过。 虽然在操作以及商面上并不能让人满 意,但其依然是掌机平台」

上量优秀的足球游戏。日 前,KONAMI又放出了卸 将登陆PSP平台的最新作 (PES06) ( (WE10) 欧城 ) 的相关游戏画面。



本作的游戏画面并未有太大的进 化。与PS2版相比。在光影效果以及多 功形数量上都有缩水, 但总体效果还具 令人满意的。相比前传。 本作的游戏内 容有着重大的革新。系列耐玩度最高的 大师联赛模式终于出现了, 而且前作的 编辑模式只能对现有球员进行修改、在 本作中到加入了原创人物编辑模式。另 外,这款游戏中还加入了更多的完全授 权球队, 如法国和捷克等。

(PES06) 将会在2006年10月20 日在欧州地区康先发售。

刺激感十足的PS3(Full Auto 2

结合枪战与竞速的另类游戏、前作《Full Auto)是对应Xbox360平台、而本作到 将会由PS3独占。最近SEGA官方叉放 出了一套最新银图、光看这些图片就已 经让人热血沸腾了。

(Full Auto 2) 中没有精确的操作 要求, 祝查时也不需要高难的技巧, 玩 家要做的就是踩死油门, 感受近乎疯狂 的速度感以及与其他车辆战斗时的刺 激。即便对于普通的竞速爱好者来说。 (Full Auto 2) 也是一款额为HA的音 资效好.

#### 体理PS3机能的《暗影》

(暗影) 是由2K Games制作发行 这款〈超级机器人大战XO〉目前 的、对应Xhox360和PS3的第一人称射 市游戏。本作的制作理念是一款恐怖举 的射击游戏、游戏有着独特的美式风 格、日前(暗影)的相关游戏画面再次 AR m

本作的游戏中角为原思平安杀车 Jackie Estacado, 在他21岁生日的时候 因为得到了无比强大的黑暗力量而陷入 疯狂。通过使用这种恐怖的力量,

Jackie Estacado可以轻易杀死任何数 人。但是黑暗的力量有着自己的意识。 在提供给Jackie Estacado强大能力的同 时也在吞噬着他的生命, 为此Jackie Estacado必須学会如何去控制它、通过 使用这些能力最终征服来自举行世界的 可怕怪物。

〈暗影〉预定在2007年发售。篡政 这种游戏类型的玩家恐怕要稍微等一

### PS3《无尽传说》最新画面

PS3版 (无尽传说 暗黑帝国) 近日 终于又有新画面公布,本作是由SOE ( Sony Online Entertainment ) 负责物 作发行,发售日目前还未正式确定。

借助了次世代主机PS3的机能,本 作的画面效果得到了很大程度的提升, (Full Auto 2) 是由SEGA开发的 发动魔法的光影效果十分出色。但是从



目前公布的画面中我们可以发现、本作 的效果虽然出色但是并没有达到让人惊 叹的地步,相比较Xbox360的大多数游 过,但由于游戏本身没有太多的亮点。 我也并没有抢眼之体。但是由于本作的 因此也就没有太多人知道。现在预定推 完成度目前还未公布, 所以也不排除正 式版效果有大幅提升的可能性



(无尽传说 暗黑帝国)对二平台 为P\$3、发售日以及售价还未确定、本 KONAMI又宣布将在Xbox360 L 也移植 作游戏类型为ARPG。

### PS3首发作品《似天柿》公开

由UpiSoft制作发行的空战游戏 (如天使 三战空骑兵)已经在PC。 Xbox、Xbox360等平台发售了。目前。 官方再次公布了本作的PS3版本发售。! 划。PS3版 (炽天使 二战空骑兵)将 会在11月17日发售,是PS3的首发软 件之一。

(炽天使 一战空骑兵)正如聚名 一样、游戏背景设定为二战时期、玩家 将扮演盟军的主牌机师, 空军中队队长 **参与**"战时期的各大著名战役。在游戏 中共有40架以上的二战时期的战斗机。 集合战斗机的机能以及驾驶舱的布局都 不相同, 玩家将驾驶这些战斗机转战于 不列颠、珍珠港、柏林等著名的空战战 场。本作的游戏内容十分丰富。在游戏 中旬括了20个分支任务、游戏模式也包 括了联网对战、单人模式、小队作战等 报奋的消息 本作大大强化了网络对 多种方式。



另外本作的操作方式也可能和之前 的版本不同。得有可能会利用到PS3手 植的植物或肉带等。

#### 藏狂农庄 惊现奶牛高尔夫

Wil上面的游戏不但操作方式新颖. 而目游其中的故事也非常新奇 文款 (鎮紅农庄) 讲述了一个名叫电差影的 奶牛在农场里的快乐生活。这头天状无 虑并且爱好聚会狂欢的奶牛,不但喜欢 唱歌、跳舞, 更喜欢拿人类来开玩笑。 奥 蔡斯不像其他动物那样循切蹈矩, 它具 备和人类一样的头脑。只要农场主不在 的时候,它就和所有的动物开始照际情



#### 戏,把农场搞得天翻地覆

这款游戏之前曾在PS2上面推出 出的Wii版当然就和之前大不相同了, 玩家将"亲身"扮演这头极富个性的奶 生, 在农场里尽可能发掘可以玩的东 西, 例如在农场里打高尔夫等。这款游 救的内容当然也不仅限于打高尔夫,还 有蜡种轮车、故资陷害部译员等等有意 肥的东西。

### 《PES06》十月登陆Xbox360 (MPSP) 資本維出 (WF10) ラ后。

本作,相信在360上这款游戏将会有更 为出鱼的表现。

本次登陆于360的将是该作的欧版。 也就是 (PESO6)。不过因为本作仅为 移植作品。所以游戏画面的水平可能提 升并不多, 顷多在光影和特效方面有些 许改进。虽然在画质上的改进并不多。 但是本作的内容上当然也会有 华奇朴。和 PSP版一样,本作符会在(WE10)的 兼础上加入更多的完全授权球队,除了 新塘的法国和捷克之外,还将有更多新 的完全授权队伍可供研察选择



此外。實方还公布了其他一些让人 战、(PES06)支持最多8人的在线游 戏模式。另外,这款游戏也将会跨平台 发售。預定于今年10月同时在 Xbox360, PS2, PSP, NDSPARPCE 图 图。

#### SCE公布TGS参展游戏名单

SCEJ于8月23日正式公布了即格 于东京电玩展中展出的游戏名单,其中 包括日本地区首席提供的27款PS3游戏 22日的发表会上公开。 的实际试玩,以及35款PS3游戏的影片

在本次的东京电玩展中, SCEJ将 以PS3主机为展出量点。并首次针对一 般玩容提供开发中的PS3游戏的试玩。 而且数量比先前E3层大幅提升、达到了

在可试玩的27款游戏中,目前已公 布了19款游戏的标题、另有8款游戏 尚未公布。其中包括首摩疆光的《铁道 涨),以及首度以可试玩展出的(恶魔猪 人4), (山脊廉车7), (装甲核心4), (大众高尔夫5)等游戏,并将于展出 摊位的大型剔院中播放35款开发中PS3 游戏的最新影片

的标题 另外还有4款游戏作品尚未公 细节依然不得而知。 布。之外还将展出支持PSP全球定位系 纳(GPS)扩充图动的4款差戏、包括 Keller将等适他的队员与恐怖分子进行



殊死较量,但他们必须用最短的时间。 紅在Irenai太成物 oT的的计划之前将从死 第九章手中級救这座世界旅游胜地。从 少开的面面看, 本作的財際材质部份得 非常逼真, 乍看之下无异于CG动商。

PS3首发大作。抵抗 人类灭绝

先前曾以布过的 家用屋象 (V機帶版), 专用的(导射 软件 , 以及 (合金装备 携 帮行幼,与(大众高尔夫 这两种游戏, 到时可能还全 有更多的作品展出。

### SNK Playmore公布TGS展出内容

SNK Playmore于8月24日公布了即 格干东京申玩展中展出的游戏名单、预 定属出包括PS2、PSP、Xbox360。 NDS、 季机、柏青嫂机台等硬件平台共 27款作品。

本次SNK所属出的游戏包括11款章 用机平台作品。15数手机平 台作品以及1款柏青 台作品, 丰力为 (格斗之王) 与 会会碰斗 展列作品, 并发 海 将 出 X box 360 nue 数年场版(数

狼传说Special) SNK还针对推 出己為10衛年的( 合金弹头)以及15 图年的 推發传说 的两系列作品, 设置了特别展示 区域,并将举办PS (格斗之王XI)、(格 斗之王 极限冲击2) 的游戏社过大会, 以及 庆祝旗下知名电玩美少女角色雅典

现在还没有公开的神秘作品也将于9月 接近CG画质的(彩虹6号)新作

即将登陆PS3和Xbox360平台的(彩 虹八号)新作已千日前公开了游戏画面。该 作讲述了国际恐怖组织头目Irena Morales, 收买了大批雇佣兵围攻美国 超年政策時間 斯塔加斯、美国政府派



遺反へ 中前任管故人原井ルを怖分子 在PSP的部分,则初步预定展出16 手中拯救城市的故事。不过由于育碧方 教游戏的成员, 目前已公布了12款游戏 面 百对割情细节保密的缘故, 具体的

在游戏中、反影,队队长Logan

第一人除射击游戏 (抵抗 人类灭绝 (Resistance Fall of Man))是由 nsomnac Game开发的PS3原创游戏。 报可靠消息透露,本作的开发进度已 经超过80%、格基PS3首发的游戏之 一。近日官网放出了该作的最新高清晰 截阳、从中我们可以感受到次世代作品

带给我们的震撼。 本作的游戏时间设定在二战 期间,风格类似(DOOM) 第 丰 视角射击游戏, 内容 则主要讲述人类与异形 之间的战争。此类游戏 在剧情上其实没有太多 吸5人的地方,但由异形 卷与的战争划大大提高了 游戏过程的紧张刺激感。

> 特别是在PS3强大的机 能支持下, 敌人的外 观影物 得得细验。 也就更加恐怖了。

天诛 下乱 平体 医初果山 m Software开发 的最著名的忍者题

材作品、游戏所集

承的并不是春安 都诞生20周年的纪念活动。另外,那些 的砍杀,而是更贴近真实忍者的潜入以 及暗杀技巧。日前, From Software公 布了(天诛)系列的最新作《天诛干乱》。 本作对应平台为Xbox360。福定的发售日

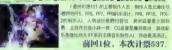
为2006年秋季、 从官方公布的情报来看,本作除了 经典主角"力丸"会登场外,还有着其 他5名不同的忍者角色。他们各自有着 不同的特技。因此使用不同的角色就需 要不同的战术。在游戏流程上也会有很 大的区别。另外,除了系列一贯的过关模 式之外、本作还首次加入了原创培养模 式。玩家可以对自己控制的角色外形。 特长进行 些基本设定, 然后通过任务 泉和廣經验, 最终成为高级忍者, 这也 星ヶ天後 至今中首を告述道部模式



## 2008年第78年 (銀行針 日: 太阳极天然计日期

在统计本期选票的时候,NDS版FF3以341票占据第8位。不 17当玩家拿到本期杂志的时候,相信已经在玩这款游戏了。玩 家可以参考后面的帧情攻略。本期的期待榜一值得一提的排在第16位,与15位的 FF6仅有12票之差的PSP版《怪物猎人P2》。其实编辑部里就有数位纯中1代的编辑 ,其中还有一位在业余时间参与了PS2版《经物器人2》的汉化制作。值遇勘量。

■SQUARE FN.X ■角色扮演 ■发售日末区 ■价格未定





SCEA 動动作冒險 ■2007年春 ■价格主党



极富古典神话风情的战棒管获得全世界玩家的 致好评。目前2代正由SCET作组开发当中,预计 将干明年二月底在全世界发行。人们一直颇感困惑 的是 为什么食尼公司要将(战神2)打造成一致 PS2独占平台作品。而不将其推向次世代平台呢? 前回2位、本次计票511。

■SQUARE · ENIX ■動作集色粉油 ■2008年預宝 ■价格事宜



这回〈圣剑传说4〉的舞台是由砂、水、绿、火、 水,五大国并立的大陆,以及漂浮于海洋另一端的美丽 岛屿所组成,岛上耸立着被视为生命之源的"玛纳之 树",大陆上的居民将岛屿视为有圣兽守护的景地。而 不敢轻易涉足。主人公是16岁的少年Exty和巫女Lxtze。

前回4位、本次计票485。

■NDS ■任夫世 ■角色扮演 ■2006.9 28 ■4800日元



游戏的目标主要有两个。一个是收集妖怪,完成 D袋妖怪大图鉴", 还有一个则是培养妖怪成为比 赛冠军。主角在冒险过程中收集口袋妖怪,并且编养 其逐渐成长。此外主角可以使用精灵球,捕捉野生的 口袋妖怪,捕捉到的妖怪可以作为伙伴一起冒险。 前回3位、本次计票459。





常少。只知道是GBA版《超级机器人大战OG》和 超级机器人大战OG2)的后续版本。此外本作会增 加联线语音模式 除此之外还增添了新的游戏剧情、 新的人物角色、新的机器人机体以及 些隐藏模式。 前回5位,本次计票421。

PS3 EXCHANG BRITISH BOYCE SS MERCES 岛希夫曾表示。(合会装备4,在PS3和XBOX360上都可以 产发 虽然如此,但AKONAM 一常的态度衰弱、出两个版 本的可能性表在是豫乎其微。 前回7位, 本次计型398



■P52 ■NAMCO ■角色管管 ■2006年多哲学 ■形体会学 游戏中 真受到玩家好评的连续技也得到了mid。由由脑AI 控制的自动连携技系统加入、相信这个新的系统、定能够提 室 2010年60.2014年春日 前回6位, 本次计票365 四



■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色经常 ■2006 8 24 ■5980 Box 录者看到 本期杂志的时候, 应该已经拿到了这款移植版的 FF3。从墨面来看,本作确实有了终极的进化。有望成为官 作NDS主机3D机能的游戏。 前间9位, 本次计型341



#### 「永久信道・霧明公主

■W× 個任天皇 ■が作為色松賞 ■2006年 ■作品を定 宫本茂曾表示,当玩家使用Wish特殊手稿实证这种原设III,将 可以体验到特殊手柄所带来的全新感觉,这都要感谢Wa对NGC 前间8位、水光计图323



### 

本文 梦幻之星"最新作的开发,组是由中裕可带领的,如 今本作即将发情。相信一定全庸足包括笔坐在内的转耳 FANSITIONING. 前回11位、本次计型304



#### 指人4

■PSJ ■CAPCOM 最初性質的 ■定性日本文 ■於原本文 制作: 林柏幸聚示, 本作将会搭载全新的战斗系统以及根 据玩家的不同进行难易度调整的系统、玩家可以通过简单的 操作实现爽快地攻击。 前回10位,本次计器277



■XBOX360 ■微軟 ■第一人物別市 ■2007年 ■竹札永定 月前制作,相正在进行关于〈光耳3〉新设计的AI方面的F 部測试 以及各种可能加入的新要素 3D显示部分目前# 必未完成. 前回12位,本次计票253



MADS MCAPCOM MRREN MP000年日至 MRRAT (逆转载料4)将成为一款NDS平台的原创作品。因此将更 充分发挥NDS的双屏幕与触控手写等功能,为玩家提供更生 幼有趣的游戏方式。 前回13位、本次计型236



■PSP ■DANIDA -NAMCO ●要率完据 ■2006年9月14日 ■4660日元 本作距前作发售已经过了2个年头,前作的各方面常质在PSP 平台可谓出类拔萃,是PSP初期销量最好的游戏之 更得升了本作的期待增。 前回15位、本次计型206



二 グラー MGSA MISQUARE EMX 服用を設備 MICCOS 研究 Mが得まを 最近的FF热潮可调一浪接一浪。春天是最新作FF12,夏天是 NDS嵌移植作FF3、然后年内还有这款GBA的FF6。不知维护氏 的肝生食要做到几时为止。 前河14位、水次计算184



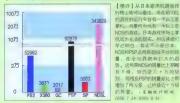
【榜译】CAPCOM公司近日公开的其第一附政泰度(截上到6月30日)财政报告中 复示,公司财政状况比去年同期有了明显的好转。利润总额是8亿零8百万日元。 比去年同期提高了近33%。今年第一财政委申利润增长的主要原因是日本游戏市 场的整体反弹,经济形势的好转使得重机游戏的市场需求量增加。同时、海外 市场也呈现出了稳步增长态势。但与上一个财政季度相比,今年第 季度的利 何悚然有所不及,主要原因是该季度公司没有足够重量级的大作推出,而且许 多游戏还是与其他公司联合开发。从积极的方面来看,第一财政季度的〈大 神)和(洛克人ZX)在PS2和NDS平台上都取得了不错的成绩、PSP版的(保物 猎人,销量也相对比较稳定。在国际市场、(各克人战斗网络6)在GBA平台销 量稳步提高,加上开发成本有所下降,因此实现了第一财政季度的利润增长。

## ÉTTOP15

票174,滑出TOP15,排在第16位。以上为本期充行榜的一些小变化、没有失的变化 并不奇怪,因为目前确实处于游戏的炎季 几乎没有什么大作游戏推出 在统计本期 ·热雾中、紧筋(大神) 其后的是排在第17位的是(女神异闻录3), 得票152张几千比 上期酬了 倍。话说编辑部里确实专几位编辑打通了这款游戏,而且评价都还不

带,不过饮	于FRPG的初刊玩演奏进一環境的与泰思的让人很难甚	起兴趣。
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE ENX ■AMER ■2006.3.16 ■8990B形	计票:523
2	实况世界足球·胜利十一人10 mPS2 mKONAM mg # R R R 12006 4 27 m7140 H 元	计票:507
3	北欧战神传2・希尔梅里亚 mPS2 mSQUARE・ENIX m角色射流 m2006.622 m8190日元	计票:482
4	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■数時間触 ■2005.10.25 ■30.99最元	计票:469
5	实况世界足球・胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■## 電板 ■2005 8 4 ■7325 日元	计票:431
6	新·鬼武者 梦之黎明 BPS2 MCAPCOM MS0111 RN N2006 1 26 N7229 R T	<b>计票:416</b>
7	悪魔城・無暗的诅咒 ■PS. ■KONAM With ## ■2005 11 24 ■7329日元	计票:385
8	超龙珠Z ■PS2 ■BANDA-NAMCO ■ALASTR ■2006 629 ■7140 日元	计票:372
9	异度传说3 ■PSC ■BANDA=NAMCC ■A 2 RT ■ 2006 7 6 ■7140 B 元	计票:347
10	战国BASARA2	计票:329
11	战国无双2 ■PS2 ■KOE ■級網游場 ■2006 2 24 ■7140日元	计票:293
12	盗墓者・传说 ■PS7 ■Eiden ■drittを付 ■200647 ■39 99世元	计票:267
13	皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争 ■PS2 ■NAMCO ■飞行射线 ■2006 3 23 ■7140日元	计票:248
14	王国之心2 IPSS INSOURSE ENIX INDIVIDUAL INDIVID	计票:220
15	异世纪传说2 #PS2 #BANPRESTO ##### #20063.30 #7140日元	计票:203

### 【日本硬件双周销量统计】



的游戏的运行平台信 学改上是 業利。 而業机中也有 生队上是 NDS的游戏。日本游戏市场上享 机成步 主意的现实。相信读者们 早已明白 其实不只是日本。 量,在全世界都有扩大的趋 势。这类图NDS的铬量比上钢路 有下滑,但仍是几十万的级 别。 福相反PSP的储量却由于崩 増加了两ヶ多 己経接近十万級 的阵营。《本期统计时间 2006 7 24 2006 8 61

美国	<b>家用机游戏月间排行榜</b>	AMERICAN GAME S	ALES RECEONS 7,1-2506,7,31
1位	№ NCAA 美式機模球 07	プロ Exectronic Arts 波筒日 2006 7 17	奏服 体育竞技 价格 49.95美元
2位	○ NCAA 美式橄榄球 07	厂商 EA 食香日 2006 7 18	典型 体育竞技 价格 50-95 委元
3位	◎ 新超级马里奥兄弟	厂商 任关堂 裁領日 2006 5 15	类型 动作游戏 价格 34 99美元
4位	ONCAA 美式機械球 07	厂商 EA 表音日 2006.718	类型 体育養技 价格 49.95美元
5位	○ 合金猶犬	厂商 世裏 武俊日 2006 7 11	表型 动作機型 价格 59 99美元
6位	<b>海环王 中央大軸之战2</b>	厂商 EA 製御日 2006 7 11	英型 即时鉄略 价格 49 99美元
7位	<b>②</b> 掠食者	厂商 2K Games 混售日 2006 7 11	英世 第一人時對亞 价格 49-99美元
8位	<b>市他英雄同捆版</b>	厂商 Activision 波筒日 2006 6 6	类型 音乐游戏 价格 69.99黄元
9位	○ 汽车总动员	厂商 THQ 設限日 2006 8 8	类型 赛车游戏 价格 39.99美元
10位	◎ NARUTO: 终极忍者	厂商、BANDAL-NAMCO 支管日: 2008.6.28	类型 对战精斗 价格 39.99美元
[柳平] #	医"美国7月的岁用料"放战销售相		

一种,相信各位应该了解体育类对在美国的 受收12程度 的确是这样,另外不是职业的 NEI 日本社社会美大学联赛的NEAA 世界 经推出, 就有这个本公的现实作品 同下端 不 NDS在全世界的高度菩及叼遊戏本身的常从 决定"这一声另外。值得一程的是一个年 它动员 已经连续两个月身版10名之内。笔 用力的在表 · · 《公本技术》的 电解线面 者得實於这數游戏 希望能继续保持



可有200-1 使火的绘图机能

日本家	用机软件两周销售排行榜	2006, 7,24-2006, 6,6
1位	*** 电子定物表层街2 ■MANDA たけ 8ペ がた B2005 7.27 ■5040日元	領量 270994
2位	- 1921 新銀銀马銀機兄弟 - 1954年 第25170日 日-1955 5 25 日4600日元	機聚 214386
30	12% MBBASARA2 BOAPCOU BE 15% B 2006727 B 3298 ft	機能 177703
400	102年 <b>马里奥拉加3on3</b> 电传来 电体电台标 图2006 7 27 图4800日元	<b>模型</b> 160865
500	MEANDA NAMO #22MMKI #2005 8 3 #5040日元	機量 157190
6位	(2012) 解説 DS制理研修 単任子堂 日末かまた 田ノハン 「P 第3800日元	機服 108244
70	1002* 更領域大脑的DS操练 mg-## mg/k 500 mg/005 12 29 mg/00日元	機能 102322
8位	[24] <b>恐怖性強複×3</b> WSGGA #2 / 图形 #2006 7 27 #6060 B 元	WE 98288
9位	[編章] <b>変貌帕青哥泰胜度</b> ■SEGA 開度 (Det 第2006 8 3 ■7140 B 元	<b>***</b> 83382
100	ESTL 福比賽马P MENTER BRAIN MRESSAR M2006 7 27 M5460 Hzt	WE 49698

【榜译】本期的日本家用机高线销售排行上、还是有一些变化。比较意外的是 善 特风廉一时的电子竞物化作NDS版本的游戏冲入排行榜,而且销量超过数款神作。 登上了No.1。另外、《恐怖嫁魂夜×3》和(战国BASARA2)应该说发挥正常,达 到了应有的结量。最后损益的是两款带有结缔色彩的游戏(实战帕青哥必胜法)和 像比赛马P 的新现上榜,准直在日本的标家中,有很多喜欢赌博的吗?



## 新的机动战士降下作战,目标:PS3!



诞生在分年的惠达是日本机器 人动画史上 直不朽的纪念碑,而 在其中产生最多传说的"年战 争"更是游戏里的常客,这次由 BANDAI开发,登随在PS3上的最新 游戏也把目标对准了这个高达历史 的起点。

虽然本作在63上载已经参加了 展出,但是那约完成度并不高 仅只有20%。甚至在廊道上有相当 程度的拖慢,让玩家无法够受到真 上的魅力。而这次的开发进度已经 超过了60%。公本的大爱进度已经 转过了60%。公本的大爱画面让我 的能够更完整想感受到此款次世代款 BANE

本刊译名 高达 Target in sig BANDANAMCO M格末止 媒体末定 日版

预定2007年 中攻人数未定 1.产亿卡兹

- PU 本容量未定

A CONTROL OF THE PARTY OF THE P

1. 無少了反母兩個 限時職減率的股票。 由于取扱的基本面框 哪可以提破证据,所以底址个排成里址定价查面需定多价的 不付款还由分价的提定

一大家可以看到在唐祖、 污垢以及细小的文字这些细节都 分都得到了最完美的体现。 克勒兹果也这这超过这个为止

## 作洲乞力马扎罗上风沙飘扬的纵深谷地

### 建筑礁坏

本澳大利亚这一种"等点" 产物系列指数的,使他对于第一三篇中央等是较大 特理实在上的聚准度等。 网络对方的政会会会可以 维斯特及是国验的。 "是人的是是国验的精神更多的 表现也是也会的自己是来们情况。 我是要要办 同本的也是和智维的方式的是一种不同。



## 驰骋在荒芜的战场,感受紧张的空气



### 回归高达历史起点 重现一年战争辉煌

居的都市,在宇宙空间中也出现了大量的 人验殖民卫星群, 人类正处在 个开拓的 时代,然而,居于地球的传统势力地球联 **特却对宇宙空间的殖民卫星群采取了高压** 政策、最终、福倡激进思想的吉思公国为 7条数自治权终于在JC0079年1月3日度

以各层公园的军力规模和拥有大量宇宙 柳队的地球联将本无法相提并介, 然而由 干结点解的使用以及卫星降下作战的发动 使继在领护 图的时间里出现了近55亿的

场性来, 直接应受了地球群群方面的混乱。 而在1月15展开的第 场大规模空间战

中,建了在米诺夫斯基粒子基础上的人型 构动兵器在这场战斗中发挥了重大的作用。 地球防护的宇宙舰队在这种高机动的兵器 **南前显得那么不堪一击,在兵力占绝对优** 势的情况下遭到了毁灭性的打击, 吉思公 上在转瞬之间就完全控制了宇宙空间, 残 存的联邦军也只能景列守在"月神5号"这 个最后的要塞中而没有任何反击能力。

由于大量死伤者的出现。双方签订了

而対と力和耐な伝伝液電子传统長期的初 动战士, 联邦年依然是节节退败, 在短短 个月的时间里几乎丧失地球上近2/3的战 略据点, 然而就在这个时刻, 由于国力圈 5的苦恩公国来能建立起有效的补给线,

就在这时, 联邦提出了量产MS的V作 战、发动V作战后的地球联邦涌现出了阿姆 步这样的英雄人物和第13独立舰队这样的 英雄闭队, MS的大量投入也使战局发生了



## 首次来到真实世界中的机动战士们



戏者 定认识了。无论是那充满魄力的尚 攻击和被攻击还有螺炸财产生的影响如果 单还是精细到每 个细节的剔做都是为了 能结合起囊动,旁必会有更大的魅力,更 &出"真实"二字、给垃圾一种在真实性。深刻的翼头病、选食者们已经运历了在中 程中驾驶机动战士的感觉。正是本作的目 弹的那一瞬间通过手柄来体会机体舞动的 第5. 最然在交银可以看到的只是 电静态 感觉 不知道这上面的缺陷在游戏中令不 华高市、而在公布的动态高面里机体的动。全有什么是的方法来进行资金。下南还统 \* 会员得更加维度畅,从程出台领导主中 有对方数 埃斯伦奥的店员,证室可以通 ·1为的机体,再连对方身后的建筑物 起 过他们眼中的'真实感'来更好地理解这 心条 整个动作 母回兹。不过PS3的年

胜游戏所要表达的内容,



一除了机功战士,各种其他的战 4.单位也将登场、从最质验的装 P车到高达世界的故意, 不过还 没看到最让人怀念的60式战车。

### 海陆空三方攻击 活跃的不仅是MS

字政學對類的張力机体了。而此 等质者拉入火山口之中。她含本作加入 此城合到明婚的话,虽然这次辩论多年 的机体破坏功能,再过即时挨算由是不 財还是会让人不仅想起OBMS小影中都經 再流达一岛首第一宣教使 -只剩下 感动到落泪的

### 游戏内部开发人员的 宙世纪提前到来

養到面面形態党品展真的非常之高,实在让人不 禁翅问一句:"这真的是即时演算的效果吗?" 现么、 在真正游戏时是否真的保证实际画面能达到这样的画

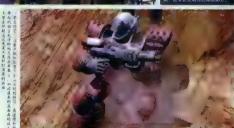
在 成果早期出 《黑方向来可不全用及证》 "第二日比。

#### 由無节能生的真实廳。

- 从整体上来看,整个世界在构筑上推力突出的是 真实感,那么这个制作的过程又是怎么样展开的呢? 。 (1) 基本 近一段时间再进行图像和结构设计等工作。

### 迎接惨烈的战斗





机动战士携魄力惊人的画面进入次世代 全新演绎一年战争中可歌可泣的英雄传奇故事

# 准备好迎接全新的

### 肘刻保持着警惕



起了黑炽,表明背后 的推进器已经捌坏, 因此相体的高速机动 性也将受到极大的影 响, 持续战斗所造成的 差别 也就体现出来, 再 イ会出现挨了半天打の

用中的生物整质管

损坏趋近真实 体现伤害的平衡

### 树木的背景、近季可以利真的机动战士。这些都是我

每个高达述奶怕都有 个自己开起高达或者礼占费 赴战火街飞的前线的梦想,而在高达故事中最让人神 存的整计干 年战争这个销景、白色流星、赤色彗星。 白狼 深红闪电, 沙漠迅雷, 击必杀, 这里涌现出 7 无数让人向往的英雄、蓝色战栗 口袋里的战争。 D8MS小队,这里也有无数感人至深的故事,无论是 京方还是同人都有许多人在 为这短短一年的时间奉枝 加叶,丰富它的内容。而在游戏领域,为真实再现这 个时代 曾有无数人努力过,从早期的(卫星坠落之 她〉到PS2上的〈高达战记〉,再到以整个UC史为背 景的(相逢在宇宙),我们可以看到不断的进步和各 种新鲜的尝试。而这一次机动战士登陆到了PS3之上 给我们带来的的确是一次震撼,精细到背景中每一棵 是单纯卖弄PS3硬件机能的花瓶作品。

们之前所绝对没有体验过的,看到这些,我们仿佛真 的置身于战场之中, 在视觉效果上, 本作绝对可称得 上是一次新的穿破。

但是仅仅有近乎干重率的两面的确是元沅不够的。 高达世界本身的SF世界现作为一款动作游戏的确是比 较难以体现出来,然而作为一款动作游戏,本身游戏 的操作感和任务的设置会怎么样恐怕将是一个更重要 的词题。在Ai的团队配合这一点能否取得一个大的变 破也将是玩家所关心的问题,作为在新主机上推出的 作品。对硬件理解的问题可能导致这些方面会有所欠 缺、但是无论怎么说,还是希望本作不要成为 个只 它当作游戏的一部分特架出来,总之,就是一种

本作品作为PSS基础的 第二章





### CLAPHANZ开发小组向我们讲述《大众









### 作为 大众 游戏系列的第2弹

●原本CLAPHANZ公司并不是一司大 公司,只制作一个(大众高尔夫)就已经 用上了全力。但是回过头来一看,《大众高 尔夫) 已经做出了6款。公司内部也有人 反映、是的候做些其他种类的游戏了。所以用 **疫着这次的策划主题,我们进行了讨论。最** 终 致决定进行网球游戏的开发。

这次开发中还会继续以往 大众 对"既简单之理事"的风格吗。

罪当然。因为这种风格可以说已经被 广大玩家所肯定。我们这次首先要做到的 是让玩家不用看说明书就可以进行游戏。 最开始的时候,本来打算只用去福杆和() 健康作为操作系统。可是这样一来,含束 高維度操作的上級五套会觉得无聊。所以 在这一点上我们不仅加入了得多隐藏等 章。我们还使 (大众网球) 突破了以往的 游戏惯例,换句话来说,可以称其为"才 被发现的同族游戏"。

■本来"大众"系列游戏一直保留着 簡单, 容易上手的风格。当你看到游戏品 而时、余轻松带认为自己也可以玩。答到 实际操作也可以如你所想。为了这种贴业 的设计,可以说我们用尽了时间和心血。比 如 开会研究、让公司的每一个职员进行 试玩, 再从每个职员的玩后费见中积累经 验。一点一点努力做到最好,

\*\*\*實调整本作的游戏平衡性,要比〈大 众高尔夫》花卷了更多的时间。大约占用 7整个制作过程的8成(笑)。

№ 正是因为这一点,,本作会将报研室

的个人水平, 得到会 自己基策的效果。这 智体理了游戏手条件 か順 要

生在 大众命尔 All the first terms of the late. An-用了角色追加和路线 川田 ヤボボ 原久

89变化呢? ■当然和〈大台

高尔夫) 系列一样。随着游戏的进展可以使

里的两名角色以外, 其他的都将是新角色。

的弹力和游戏感觉也会有着相互的变化 \* 本屬有的场景还会在然下起来来 而且缺也。

会因为下痢的关系而变得很难弹起。当然,

完全的特别的 上院有电比和名称:

用自 个人游戏别有排战模式和训练模

在挑战模式中会经过不断的对战案群

并 9 和达至影响游戏进行的程度 (第)

才能运用自動



用的角色会增多。同时,场地呀、赖邦 3. 1 量还有的就是。包括单人对战和双人对 65. 还有各种服装也会申请可以使用。 战的多人模式。最多可支持4人同时进行游 便要提一句。本作除了引用(大众高尔夫) 这 marola 先在排放模式中打断漫赛的腺 签与消息, 然后在名人模式中向大家技术。 对言官伊为从高面来看, 相对小玩家与职 业国建联系列一起,所以场地也会采用类 似于少井场所的地方。例如 少园 学 政 ,6"办算等 当然随着场地的不同。 建 AND STREET WITH A PLONE WIO

田口圖送飲游效会计玩客觉得自己的阿敦

技术是最好的。请批目以待吧 冬★■相信当玩賣打賣了排战模式以后。

会有一种资平出的可能感。而影种成就感

以称其为"愉快的阅读"。对战之中不管是 解环是外 折窗船会受得非常有意思的。 市居■这般游戏最大的特点所是提易上

至 所以做董县不证游戏也不行网球的人 也可以轻松的融入到游戏中去。将来,通 过PS3: 而的无线手桥更可以支持4人对战。

料 2 ■ 假影、《大众高尔夫 系列中的 齿轮 整备以后可以调整能力值 1 将 效器我们开发人员最大的欣慰。 不会被采用。主要不想消除角色能力的 村守 如果用一句话来形容本作的话。那可 个性 因为本作中的各个角色都拥有自己 的个性能力,玩家需要先了解角色的不同

请大家关注吧,



本作延续使用了《大众》系列"既简单又深臭"的理论 其简单 的操作风格和深奥的游戏系统可以使不同等级的玩家坐在一起进行游 并且融入进游戏里面,享受其中碑味无穷的乐趣

取段仁井打开追加要素。而以培模式中将



### EXPENSE.

在本作中比赛场地的设定要比以往 至邓原为严谨, 种类也得警名。在操作 高统方而也有差别新。现在, 对这两种 系统逐一向玩家进行介绍。

在比赛场地方面,包括网球名校北 **痛、樱花之丘公园、阿尔卑斯高原、阿** 罗哈海滩、中川河滨地等不同风格的 11 种直定与原创场地、除了最双上的差别 之外、场地的地面材质也分为砂土地、 硬质树脂与草地 3 种,对阿琛的反弹将 会造成影响。因此玩家無视场地的种类 来及附调整守备的位置。

在操作方面。承遵了《大众》系列 的簡易风格、玩家将以左类比据杆或方 而键来操作角色的移动、并以不同的技 钮来击出不同类型的球,包括〇钮的上 龄珠、X钮的切球以及A钮的吊高球 警, 击球针并可使用左类比据杆来控制 飞行的方向,同时会根据击球的时机而 产生不同的效果,包括以免予符号来表 示的振罕打击、以乌龟符号来表示的强 沢打击, 以音符来表示的良好打击, 以 及以双音符表示的精准打击。



拉制角色的移动。 〇、×、 △来控制去珠

使用 键击球的话,会打出了旋转 的效果 上版铁的对法比较识别。当成 等地配约反弹冲力比较大, 经常会使对 ¥ 略入狼狈不嫌的局面 并且,具有脏 助性品 拘守性变形状态



#### And in case of the

m fin fa tigt, fin . m @ w t or !! 只马龟科牛的话, 就表现玩家的贡珠 87 al偏晚 借助这种提醒功能,可少在 下次主域时做出调整, 把自己的击踪87 前提者 6



使用×键击球的话,会严生切球的 效果 同样,切除的用途也是多年面的。 之 1. . 细胞对手偏例的下统类的并在对 将中改变节暴 使回珠保持尽可能的低。 75 年中書品<sup>24</sup> 1



当角色正确以后,就要头:电机 个目符权主的话,就表明如家的击球时 机正好 尽量每次都能够抓付最好的8\* **约支主线、数类的掌握这种模型数是格** SHAW BUR



使用 俚卡喽的话 会推出高吊路 の 文里 で 終打 計 計 手 的 回 前 か 水 家 种块能够停劲上被附前对手, 迅速落在 后诉, 使对方断够不着又追不到, 即使 如此经中班 · 學的節天內



当的色光绿灰层, 如果美上出现一 个学学标: 61 话, 就表明玩家的击球时 \* 医甲 bing 在下文主味的时候。尽 司 五 敬博自己的速度,看准时机以后再



戏的耐玩性来说,不论是单人模式,还 饲养列的 (大众高尔夫) 更加刺激。而 是多人模式都会令大家心满意足

玩家可以在单人游戏的排战模式中 20胜对年,得到隐藏角色、服装、道具 v.及场地。也可以在多人模式中与好友 进行对战。

如果玩家有PS2上的手柄分插器的 法就可以讲行4人的双打模式。相信玩家 1]都会坐在一起,一边淡笑, 垃圾松

在 (大众同僚) 这款游戏中、就游 的进行游戏。就这一点来说,肯定蒙比 且就算人数不够、也可以加入电脑来一 20 3th 150

> 如果觉得电脑太过额单的话, 还可 以调整电脑的难度。另外,千万不要小 看电脑的水平。建议初级玩家还是选择 中等以下难度来进行等习

相信这款游戏一定会给玩家们带来 不一样的感觉。



色进行游戏,所有角色都有着自己独特的特长与 也会相对有一些弱点



★2006,18 **31** 







现在外离在游戏很小有字合物园查念 世界突制作的。 因为人们在正议参游设的 时候, 追求的歧据一种在现实中不可能定 现的刺激。不过那种过于天马行空的感觉 也不能令玩家们满意。终归如果脱离现实

太远的 5 大家在玩游戏时的投 碳四会

差得名, 对于本作实设, 这里而将有对于 使膀胱的治发, 同时又不完格大量直立的 带着醉入其中, 你们的英东和许名真怎样 赛道等。对于赛车游戏这个类型、想要有 较大的改进是非常困难的,或在EA能在每 作中都略有改进,实在是难能可贵了。









的开车经验。富目的改装也







6 11 # 176. To 160 , 1850 + 14 , 4 . 4

本作的名称由来在前面已经进了一些 赛谢斯里都是表面的理解, 真正的意义则 是本作中所改录的 个重要赛道 碳铁 公、碳酸谷(Carbon Canyon)最早是在1880 年由农民和农场主所并拓的, 后来Santa Fe的铁路也铺到这里,很多农民逐举在 这里发展高牧业饲养牛羊。而到了19世 纪末期在碳峡谷突然发现了石油, 后来石 由公司就陆续来到这里,这里的Olinda镇 也等簡之发展了起来。碳酸谷被至人等地

期终。最东面的出口连接着Chino Na A 园。车辆可以通过71号高速公路进入碳 于加拿大温哥华的EA Black Box负责研发 破谷。这里可以进行棒球、航槽、钓鱼、 白行车 双球等压动、果个度假胜他。本 区域的公路上平时来往的车辆比较少。而 且山遺落差大, 弯道多, 所以也成为了飘 车一族的竞速胜地。这次〈极品飞车 碳 化》中加入了这个卷谱,对于真正喜欢酿 车的人来说真的是太有吸引力了。那种极 限的挑战,是每个飙车手的梦想。

由于这个家庭运动中容是非常支持的 所以游戏中的人物也有不少。 这些登场的角色准值还顺便当起

### Need for Speed Carbon / # #1.9 7 劈手 " 正如上面所说, 本作称, 必须家

的。这款作品的宗旨就是要为玩家带来能 新刺激的街道竞速体验、让玩客在变化草则 的。各道路上接受严苛的驾驶技术关验。这 款游戏的执行制作人评价道 "我们对自 己的何新突破,以及追赶汽车文化新颖、 热 1趋势的能力感到骄傲, 山道竞谈对东 **羊的驾驶技术确实是一大考验**,我们认为 这锅实个在支好车(1.6不及纯物根据) 讨

前往一座位于。谷间的城市、展开景危险 6.前的街~登请, 在 场争夺城市地景的 大战中、你和同伙必须参与竞速,通过胜 F.来还 接管对手的区域。随着故事的发 展。战场最终将转移至Carbon Carvon。本 作运用邮新的Autosculpt技术,将改装车 **辆系纳带往全新除次。计计家仿佛直的融** 人了气车的世界。这款游戏现在已经确定 7全初珅则霸的发售策略。共11个平台







自然水黑水果不维的 租量更为重奏,不过安全

果再碰上天里 在日本在北南町



FROMSOFT WARESUITED ARMORED COREA (以下節称: AC4) 盼望已久的最新作终于要降临 到PS3上。随着文次PS3的新进化的机能使得AC4 战斗器台更为宽阔。画面更为真实。音像效果更为 詹樾。光伊奢这些因秦赋可以使本作会成为玩家期 待的作品、再有。随着世界观的改变、登场机器人 的种类增加, 游戏系统的变化, 本作将会以不同的 面繞登场,并随着PS3的年底发售而成为一款随机 必买的大作之一。

殖着AC4的首次发表以来 已经过了 今还让各位原家记忆犹新。如今,我们终于 **粉型了游戏本身的新情报。本作中将展示** 

军的财间。其精等的高而,冥视的音效。至 强大机能 使源本作可以定现报道度化的初 4系统。更令人兴奋的是 通过网络连接功 能可以体验8人同时作战的压力。

如道表示的政场 石墨工作业市员 • 的超越

启动瞬间加速系统 使机身进行超速度化前进

> 遗传水的轻视 农事声的时托 看上去是如此的难是,很 难想及公村并长加各种大型技术的首奏支援。

通过使用推进器进行瞬间加速,体感转速达到 每小时1000公里 这个在AC平断中走受到课的瞬 用加速求机还是被将站了下来

推进器进行强

別作品

未来,由于人口的暴发性生长使感輸 另 方面、为了控制局势对军队进行

食。1及能源慢慢缩磁, 再加之目升源运纳 极度开发、使得结高的两极少少至极症 这种状况的持续慢慢酿成了群众悲观与憎

国家政府逐渐失去统治能力。由于恐怖 事件和暴动的频发使很多城市化为废墟。

的高机械化武装,从而将气感企业培养成 努力的每产复合体, 其影响力也不断的扩 随着恶性循环的加速。经济体系已经

名存实 一, 而实际上掌握着最高权力的6 个中大的企业集团为了构筑属于自己的新

可以对机器人的头部 膀部 腳部 独具个性的机体投入到战斗中、游 建中亚家所扮演的角色是编兵,接 受各个企业的委托来完成任务赚取

借助于PS3强大的图形处理功 能,这次精细的画面也让游戏中的 机体改造部分显得更为细腻、玩寒可 2.更为深入的设计机体的各个部分。 \* 5 中甲属于自己的原创AC机器

AC系列的 大特征就是玩穿 人,本作最初公开时的代号叫做 "Project Force", 在当时的画面 等各个部位进行改杂组合。设计出 中可以看到整座大厦被击爆的壮观 景象。然而,在目前的这一代主机 中、永是只有在CG动商里才会看 到的画面,而在本作中这将会是能 够由玩家亲自模控的场面。无论是 爆炸中烟雾废滚的视觉效果,还是 碎片分飞的物理效果都显得极其驚 被和過真 拥有如此精美、细腻的 游戏画面,相信每场战斗都会使玩





原营与食食过度 7亿,如果有 医为了此次孩子中的主要求器 古妻公共共是立场共和的丰富的唯一企正

秩序而发动了对象 图安解依此争馈发。 国家解体战争由企业第一方的李蒂开 始, 众多的国家军队在企业所研制的最新

型鐵器 仅仅30台的AC机器人面前部 直不堪一击。 不到一个月的时间,这场人类历史上

更无前例的大规模政变以企业方压例性胜 利而告终。 战争结束后。企业构筑了新的结余体

经济。而企业则维持只属于自己的市场。 并以此统治人们。

全业称这种体系为"经济式的和平 Pax Economica ! 1 , 并宣称该体系可 以最大限度的合理分配仅存的资源。而这 个将整个世界明确的阶层化的新系统其实 换句话来说就是回到了历史上最令人唾弃 的权能的推

企业结长开始5年。强大的军事力量 系。人们所属于被称为"支罗尼"的群层 以及蔓延在人们中间的无反给储物使得新 通过型动来换取食物, 安全水果市场 社席在表面: 保持**着空**穿

# 

本价的游戏引擎法 四班及改革 与其会 直接交換到操作上面 《本会直接感觉生命



从画面中可以有引,例似就体的球状抽场 通过它积极下降 弹的攻击 这到我是十二装备" 难道是新型的武器

这样强大的死而即計处理机能。但信可以在

震撼的游戏画面, 甚至可 以令人"闻"到硝烟味道。

实玩家(1) 对不起, 让你们久等了 这 教作品终于要在11月份与大赛见面了 相 信大家已经迫不及待了吧? 在这里我要首先说明, (AC4) 俗

D "全部的技术以及独创性, 自作改装 运用次世代主机机能的最新作。

这次的作品考申,将要启用与前作 完全不同的世界观和故事背景 而且, 相信大家已经看到了 AC4,的游戏画 面, 过去只有用CG才可以看到的画面, 现在玩家可以亲自操作了。

之所以能把游戏画面体现得如此 精美 这要多亏了PS3的强大机能 在 本作中还将改变以往的操作系统、使游 戏本身焕然 新。这样一来,玩家自然

期盼 (ARMORED CORE 4) 的史 也会尝到新的游戏乐趣。另外、用来 钼装AC机器人的零件种类也将路之槽 多、相信玩家都可以作出自己的原创AC 机器人来参加战斗 本作中的武器方面也有着很大的变化

和改进。虽然,现在还不能具体的透露 机器人动作游戏的巅峰之件"为目标、是 给大家。不过,相信过不了多久、大家 然可以竞身体验其中的意秘了。

今年簡素 ARMORED CORE 4 的发售,同时还要告诉大家另外一个好 消息。(ARMORED CORE)已经逐步 开始进行动画OVA版的制作 初步计划 将于2007年春季与大家见面。

最后, 致""中心希望这款游戏能够 给各位规章带来新的感觉与襄撼。我们 也将在新的游戏开发上更加努力, 清大 象继续关注我们。\*







(超級机器人大战 OG) 泰集合历代(机器人大战)系列作中原创角色与世界理所制 作而成 此版本已在 GBA 上推出两款 本次推出的 PS2 版将集合了 GBA 版(銀 級机器人大战 OG )与《超级机器人大战 OG 2 ) 两款作品的内容,影音部分则完全 针对 PS2 主机的性能来加以重新制作。并加入了 PS2 版验者的新登场角色与机体

P82	本乃译名 - 趙級机器・2 战 OG			CERO
	BANPRESTO	<b>小格未定</b>	2006年月	1000
或解模数	DVD	日版	1人	使用容量人定



版(超级机器人大战OG)即将登场。而 这回我们就要向大家介绍一下这部作品 作还有着可以自由替换武器的"武器排 的最新情报。此次PS2版的(超级机器 选"系统,相信有了这种系统的话,战 人大战OG)将融合GBA版的所有要素。 并且还将有着原创的新角色 当然,本 作更令人期待的是拥有着新的战斗系统 "双机体战斗系统"

任何 款(机器人大战)中都没有出现 过,是 个全新的战斗系统。另外,本 术的运用以及游戏性都会有着很大幅度 的提高。好吧,在我们简单的介绍以 后,下面的文章里将会向大家详细讲解

防盟·双相低加车系统"相位大多从 字成上便可看出,玩家可以在1个单元 F同时使用2架机体、也就是说2架机体 可以编制1个组队。在战斗地图下, 当2 架机体位置在 定范围内, 气力达到 个标准,通过"合流"选项便可实现2机

组队。其中 方作为"主机体",另一方代 为"剧机体"。当然,在地图上只会显示 个机体。通过"双机体战斗系统"对2架 机体可以同时进行操作和命令, 另外, 当发生"机体特殊效果"情况下,组队的 战斗内容也会有相信的招惠和穿破。





关治师? 极性将合食到很大的创伤





## ③ 集中政击双机体 ① 集中政击鱼机体

当敌 \* 楚单 - 机体8\*、使用双机体进行 当敌为也是双机体的时候,使用双机体 集中攻击 在个别情况下, 影机体表可 能不参加攻击。所以,在攻击之前要有"体"或"攻击勘机体"的选择。这时候

# 这方面的心理准备。

② 个别政击模式 选择 "别攻击少后 我方生机体会将攻 击目叶镇定为敌方主机体, 同样, 我方 M\*、体也将对敌方斯机体进行攻击。要 \*食的是 世校 \* Y 经事件 5 换。

进行集中攻击的话,会出现"攻击主机 模据情况来选择要攻击的机体。 4 接护+集中政击

## 援护集中攻击"就是可以将援护攻击 融入集中攻击一起使用。加入接护攻击

的机体也会集中攻击 个机体。这样会 对被攻击机体造成极大的伤害。

## 5 援护+个别攻击

6.舞的 拥护个别攻击"就是可以将提 **经攻击融入个别攻击一起使用。援护方** 的主机体将攻击敌方主机体。 關机体将 女击 醉机体



## 这里將拼行本作概要的CHECKI

Banpresto旗下的超强人类 机跳 人大战〉系列作品可谓在日本长盛不 資,是任何游戏都无法抓动和动提的。 其中(析器人大战)系列作品最新作 (机器人大战OG) 要是近期关注的 独点。在本次PS2版的《超级机器人次 战OG》当中,主要是结合了GBA版 (超級机器人大战OG)以及(超級机 器人太战OG2〉的集合、并进行强 (v. 除了加入了两作的所有取情外。

还将加入许多PS2版独有的刷出 因为

本作的兩面和廣出质量将会超出視象的 大幅度上升,而且会加入全程语音。每 果将会是PS2平台上(超级机器人大战) 系列的最高峰。另外, GBA成上而设有4 管场的机构和人物角色也将会在事作中 完全器面并参加战斗。更令人兴奋的 是 曾在SFC上风路 时的(THE GREAT BATTER) 系列中的进型和制度 奇布鲁凯萨也将首次作为《机器人大 战)中的角色登场



\* 化苦人名名特尔纳格(富士)



## 《超级机器人大战》的常规系统

## 精神指令

此技能是只有驾驶员可以使用的特殊 报令。例如:使自己的攻击百分之百 表中对方的"多中"指令。使成治力 上升的"热血"指令等等。

## 机体的改造

使用在战斗当中获得的资金、升级机 体上各个部位的零件。通过升级会使 机体的回避率、耐久力,甚至武器的 政治力化可以进行提高。

## 气力的设定

保证的价格大量者。 打倒者人以下 气力会上升。根据气力的比例。攻击 力和防御力也会上升。海里、气力值 和必杀按有着直接的关系。

## 握护攻击

磁報接的表方队员进行攻击时, 可以 在其政击下进行提护攻击。如果阵形 楼列等当的僧,还可以形成淡状攻击。 这种战术在战斗中是必不可少的。

# 器人SRX 全条条要复数驾驶员的声音

下面我们将向大家介绍(超级机器人大战OG) 系列的招牌系统,"武器选择系统"。在每次出击 之前的准备画面中。可以根据自己的安组挤有效的 武器装备到喜欢的机器人身上。当然,装备武器的 同时要注意机体上"W-gauge值"的设定,因为每 个机体上都会有不同的"W-gauge值"。所以,只 有在设定范围内的武器才可以装备。这一点对整个

游戏来说,是非常重要的。 接下来将向大家介绍一下武器的获得条件。

条件一 当新的机体加入我方阵费的时候。 条件二、当游戏发展到特定剧情的时候。

条件三·当完成特定任务或到达特定条件的时候。 这三种都是获得新武器的基本方法 现在还不知道 在这之外,还有没有通过其他方法来获得新式武器。





the the line wa

gouge 语. 下名 的底路相对 eques " 但们体上用来接 的会需要大量的 "A sques 粉束点 弱69 個。这類改定其实就是对能力较 # 31 50 cos 60 fc 机体上往往都有大量的"小 别的机体进行了种民。

11 14 15 当我的"任何**带着**这种的能力和可以及处理。个"ALL W 的字符 中国这种政治的名 可以对数方的双形体进

## 就以往的经验来看、武器的获得方法不会仅有上面 的三种途径。将相信在游戏出来以后, 玩家就可以 凭着自己的实力来探索这个问题。

当战斗中没有加入援护攻击时,对敌 人进行集中攻击的话,画面中已经分割的 解幕会合二为一, 变成一个大画面。相反. 对敌人进行个别攻击的话, 画面会一直分割 为两层来表示主机体与副机体的不同攻击。

另一方面, 加入排护攻击的时候, 攻 击力会大大上涨。当双机体加入缓护模式 后,会出现小队攻击似的画面,在这里玩 察可以自由的选择是否参加援护攻击。在 进行个别攻击的援护时,应该理解为主机 体攻击主机体, 副机体攻击副机体的概 念。所以就这一点来说,在组成"双机体 模式"的时候,主机体与副机体的选择将 会对今后的战斗起到相当大的影响。



公司的南南縣合金县、R-1的北丰湾 士之后将会切入赛巴斯塔的攻去曲面。这 能是双机体的集中攻击曲面.



· 干奶日本的双轨体 存获人的与之 ? Acres Annessas and A 计4张底万机体的观点将势不可拍

# 水晶闪烁光芒万丈、引导着光之战士前进

日本最具代表性的角色扮演游戏 最终幻想系列便携机移植计划始动! 其中之一的最终幻想五 发售日期终于决定!

本刊译名 最終幻想5

他五发售日期终于公布。以西面出众 系统战略性强的本作一直被玩家喜爱。 受到人家的重视。1992年超任版上市。 - 度掀起了一阵最终幻线的游风、原料

最終幻想系列中大受好评的最终幻 掌机在退出市场前迎来新的焊焊。而且 本作并非是简单的复制、而是增加了大 量新要素, 就算是已经非常熟悉超任版

在全进化的最终幻想五、最初的制作理念就是要完 成百分之一百二十移植度。因为这个理念,本作中增添 了大量的新要素,比如新职业和新进宣等。就像超升版 样、只少用一部分汉字、本作还使用了大量的影 像。在游戏本篇以外的部分也做了很大的调整,让玩家 可以更轻松地上手进行游戏。虽然登陆的是掌机,但是 本作的游戏新面却要不含糊。虽然不能像NDS主机上的 而是整个系列等体水平偏高,除了基本的画面 系统以 外傷部作品都有自己的独特ラが、因此才全成为角色初 演游戏中的王者,更成为了史艾的招牌系列。本作虽为 复刻作品,但厂商依然非常认真地制作,增加了大量新 要素。也许为的就是让新时代的新玩家能享受到当年最 终幻想作品,能够体会影整个系列作品的深意

FANTASY For ADVANCE

主人公会修得各种各样的特技和魔法



正确选择影响战斗!



医西西非常情致, 图中约巴 **然好这是在凝视着什么,也** 4.基本什么新发程



本作中的主人公园的 对治非常清楚直境, 就 - 点不懂目垢的玩 家也能通过其中的汉字



土集结拯救世界

38 2006.18★无双报道★







喜欢"头文字D"动是作品又或是对改装车竞速大有研究的玩家有福了。 如今XBOX360版的"首都高客车"系列第十部作品正式登陆XBOX360平台。游 戏中真实还属了日本东京环状高速公路周围的美寿、更将翻车狂旅们争夺最 身的热血情景再现。并对中州现的精多日产家生企多、改藝學會更易丰富。場 作感比起同类RAC作品更亲近大众玩家、速度感一流、

_	游戏原名 首都	高赛车X		B (180
make (	元气	7140B π	7月27日	
賽车竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	180KB

在街机平台上由SEGA公司推出的同名 作品最后一流,但对干家用平台玩家来 说解费未免太过巨大 而在家用圣台上 同样实现改装车拟真塞: #1 ON 1对决的 知名系列"首都高寨车"则成为众多语风 族在家中实现"量速"梦想的载体 由日 本"元气"公司开发的"首都高赛车"

系列元论登场在哪个平台之上,都会成 为拟真竞速的经典之作。系列作品一直 以日本首都东京的环状高速公路的地下 事车活动为主题,表现了第三一族干深 夜时分界投资速率车 进行一对一竞速 较量的激烈气氛(首都高赛车)系列 作品最早于1994年于SEC平台登场一 经推出便实现了对硬件能力的完美表 现,并开创了当年亦用游戏 最遗"风格 RAC作品的开端 受到好评后 几年间系 花,如今已经推出了9款续额作品本次在 XBOX360平台上推出的、首都高春车X ) 为系列的第10款作品 名称中的'X'不 仅突出了XBOX360平台,也暗示了作品 为第十款正统维作 如今从作品的综合 實质来看,无论从英面表现素质 机体操 作成 机体改造 城市事 多公路均重原而 有车X 》都为系列中实至名均的最强作

首先说一下游戏的抽面表现 本次 (

首都高審车X〉借助XBOX360超强的硬件机能实现了对 东京环状高速公路路况画面的最大程度与实 除了事值 种、基本上可以满足一般玩家的矿期设定要求。令人 实况表现的极为真实之外。对于车京环状赛请图图的 比较感动的是车辆设定的最后需要对车牌进行细数的调 债务也完全还属。在这往由于硬件机能的限制。作品 等,这个系列一贯坚持的变出点最大程度的变出了 光忠实表现出各种不同车辆的驾驶特点,车体表面的金 玩家的个性化。而设定完具有个性化的车牌后,便可 周绣感与赛道布局的合理性等等效非常艰难 F, 所以 以驾驶发车从指定排选的地段开始资金。在东京环状第

写实。在这些灯光明媚下,车体本身非常明亮的金属质 感加上反光效果的特殊等华、甚至在经过不同事语时、 玩家新鲜明显感受诸专体太易反射出剧遭疫色的不同 。而在这样出色的机车两面条理下,还靠与对手竞谈之 时更会被周围美仑美奂的城市美景所吸引。东京地区环 状高速公路的道路镜况极为复杂。这点从本款作品中就 可以清楚的感受道,游戏中各种复杂高速弯道殷出不穷 ,更对应城市内高架桥段以及长距南公路隧道有着着重 的刻品。当玩家操作自己的爱车通过这样的赛道时。 蜀 面的速度感激增同时会得到特殊的视觉享受。在 XBOX360超大容量硬盘的支持下,每次竞速之后都可 以在REPLAY模式中选择回放,不同视点的回放甚至能 够抚得着深抱事的高而来表现 如同城市安暑用片一般 ,元气果然很好的把握住了XBOX360强大的3D渲染能

在游戏内容方面〈首都高赛车X〉更完出了城市高 列作品在PS.DC.PS2甚至PC平台全点开 速赛的真实性。如果您选择QUEST模式进入游戏后。 首先先要排选自己的景车。游戏内所包含的赛车非常丰 富, 其中包括MAZDA, MITSUBISHI, NISSAN, SUBARU, TOYOTA在内五大日本顶级汽车曾工生产 的数十量赛车,所靠抓的车种也多为超级鼻车种,其中 包括被日本網车 族基为国家级的MAZDA FS3SRX6. MITSUBISHI EVO 8等等。可惜的是、由于则上来玩家 单中只有区区3000000日元、游戏中所有高档高左全部 与网络竞技等多方而来评价 〈首都高 无法购买 好在游戏中对于MAZDA RXB的售价控制 的比较人道。于是大怪便从购买它开始进行自己的最速 之智了。但购买后并不会直接进入市区高速,需要对车 辅的漆色进行设定、游戏中可实现凋萎的漆色多达8

力、将城市高速赛车的高面优势表现的准真尽致。

看过"头文字D"动漫作由的玩家 定 RAC类游戏赛道周围的布景一直为此类游戏的硬伤。得 速公認中,如神田桥,银座这样的如名地段都可以掠 对影情中各色的甚至疑点擅长理路等高,并FXBOX380得大的机能与东京市区高度现代化的等。统。与前几作规为存储是一维或不同的是,本作中证 级驾驶技巧的明星角色充满向往 虽然 景。在本款作品中不但真实表现出了高速公路周遭的全 意可以对夜晚的时段进行选择。按照初夜,深夜,凌晨 粮,更对于东京市区的街景与异常均烂的景虹灯光赋予 等"大时段进行分别选择,对应路景也将大不相同。可 以说QUEST模式是最为贴近真实阐读的模式。在其中 除了可以确一所被的熟悉路点、车况之外。经过特定车 辆,特定加点将出现特别格战、如果接受到会宣播进入 1 ON 1的網车。所谓到約窩车手不光通常有一个购客 的别号。在比赛之前玩家也可以对自己对手的车辆情况 进行细致的了解。真正了解城市飙车的玩家 定会感觉 到本作在这方面做得报有味道、挑战的感觉毫不做作。 如果对赛段比较熟悉的话,在特定路段还将会遇到多车 竞速的激烈比赛。在QUEST模式中、只有不断的挑战 对平,获得最终的胜利才能不断的获取资金(随金才对 吧 ),当资金比较充裕之后,则可以营新购买更高 档的赛车,更可以对爱车的各个部分进行改装与进化。 也可以对车篷的外赛进行细致的條饰。在不断获得胜利 的同时,一辆普通的RXB最终也可胜下EVO8的 除了 自由度极高的QUEST模式之外,游戏中还设置了计时 最速模式,双人对战模式,自由练习模式等RAC游戏的 传统模式 在这些模式中都可以将自己改装培养的高车 调出进行驾驶。除了这些单机模式之外,游戏更对应 XBOXL VE网络作战,并对应网络10N1与网络排位高 在内的多种模式。在网络作战中所有的单机者会都无法 计人, 在这个锋变场中只有不断放胜网络中的对手才能 获得改造赛车的资金。此模式才是本作最大魅力、希望 有条件的玩家都能体验一下在线竞速的魅力。

最后说一下游戏的操作感,虽然游戏内容方面《首 都高賽车X) 追求写实的创作风格, 但操作感方面还是 偏向大众的。游戏中利用筋单的操作就可以实现流移 横向侧转等高级驾驶手法。游戏本身的操作门槛很低。 任何玩家初上手都能体会到認識对手的快感。但与真正 的高手对决时,游戏要求玩富在最速持续的条件下不能 出现一点错误。, 面对高手时可能在

一个竞准稍有偏出测满盘验输、这种 在比赛中始终高注意力集中的紧张感 是其他家用RAC游戏所不具备的。

00000000000 【点评人/龙马】随着早些时候日版 的《头文字D》和暑期好莱坞大片 、速度与激情3 东京漂移) 的上映。 赛车和漂移似乎成为了最近的一个

炙手可热的主题。 本款游戏大概也 是想借这阵东风吧。虽然XBOX360的已经过了显示 主机机能的时期, 赛车游戏却一直都是最新体现主 机机能的游戏。本件的画面的磁也并不会糊。东宫 的夜景在XBOX360的渲染下的确是很让人陶醉。 而就游戏内容本身来说,操作感肯定无法和GT或山 赞这样的成名作品相提并论,不过 能体会到飙车的快感就已经足够 了。而比赛赚钱改车的模式虽然占

00000000000 【点评人/着子】(首都高BATTLE) 系列向亲是喜欢"公路赛车"主题 的玩家们不可错过的作品, 但这款 在Xbox360上发售的"系列第十作纪

念"却并没有令人感到满意。尽管 **游戏中准备了很多对战模式**,但车的种类到少得可 怜。尽管"在高速公路上飞驰到时速300公里以上" 的夷快感依然储在。但表现力强化方面的停滞却让本 作依然显得有些小家子气。不过,本作大力宣传的 史上最强的车辆改造"确实是游戏中的 个亮点,部 件的种类相当充实, 改造过程很有乐 趣。比起喜欢"赛车"感觉的玩家 来,可能喜欢"改车"的玩家更适

00000000000

【点评人/小游】(首都高Batte) 系列算是真实赛车作品中的一个异 类, 它似乎是将战斗的要素引入到 了竞速的賽车游戏当中。本作依旧 以东京高速公路为舞台,选手之间

的比赛也更加激烈。很奇怪,在这个游戏中决定胜负 的不是谁的时间快,而是表示精神力的SP值,这就很 像格兰游戏站,除了继承以往的萎黄,本作还引入了"夜 晚"、"午夜" "黎明"这三个时间段。在不同的时 间段出现的对手也不一样。另外, 直都是以首都高路 线为比赛场所的系列作如今也扩大了 舞台范围,加入涉谷收费站以及新速 西口Lotterv等新的事道。还有车体的

改造也达到了前所未有的细腻程度。

老,但也不至于让人感觉厌烦。





## 战国无双2

对于不给PS2开发(锰将传)而直接推出(帝国)的KOEI、本人最近对 它没有什么好感。但是X8OX360版《战国无双2》的推出让我跟前一亮。作 为移植作品、它解够比PS2版好出多少、是许多360元家关心的问题。开讨之 后、觉得这个作品的从移植的诚意和其他功能方面的改进并没有达到预期的 效果。毕竟从下位主机朝上位主机移植是 件比较病苦的事情。

	游戏原名 战国	子型2		'icen
-	KOEI	6800日元	2006 08 17	CIRO B
ERO	DVD ROM	日版	1 2人(支持联网)	1MB

# 光荣曼近的人品起伏比较大,令人难以招摊。前 都作了比较职身的上课。此外杂兵干扰恃攻击的秘密

於时间則以難说是應道不是不應道的亦度否定了原因 无双2轻烙传的存在。现在这个组目是而子协约XR360 版於图2數臺到了我们服於、KOEI順KOEL 依顯不过 微软的面子那也就随便给SCE一个面子吗。就算你不 给SCE面子,也要给玩家点儿面子——说来实话,无 双系列"量产化"后从长期来看难免是一种整势。那一以上常的速度一路条效并推进到防息大排处开始交换 边厢的 : 国无双戟是这样,可姓在这种情况下,炒圈 无双2的质量实在是不错。做得的确很好。在一定程度 上上住了消沉的势斗。 含当时的我们有辩护 - 事精神 摄的感觉——所以我们是心甘情愿准备买你的猛将 传的 可、是、你、居然不出了 真的是玩弄玩家 My vitalia.

无奈之下,难免就对360版的战国无双2产生一种 期待的幻想,也许它会整合一些新的要素进去?

但事实证明真正素义上的幻想果然是一种水中月 镜中花的东西,战国无双2拿到新主机上后,除了一些 理所当然的提升(好比画面细节上的表现力等)之 外,几乎就很欠缺变化和进化了。人物有影子或许算 一个? 但其实无双系列在PS2平台之外的移槽作品都会 加上即时的影子。这个似乎已经没什么新鲜感了。其 实关键在干,盒到360上,游戏商而仍然缺乏场景环境 代源的渲染, 而缺乏光源配合的影子很多时候乌黑地 混作一团,不但没有增加真实感,反而令人感觉怪怪 的。如果你此前接触过同样帮360上的《直?三国无双4 Spacial》以及更早一些的PC版真三国无双3的话。你 就会明白这次的战国无双2在画面上进化是多么小。

当然了。话说回来,游戏不能是只看画面的。而 无双系列也从来不是以商而为卖点的。但事实是, 不说癌面而又要论及变化的话,可说的就实在太少

不过虽然少,但还是有的。其中"难度"就是一 个。这次的360版在难度上有明显提升,即便是普通难 是扩展了,但纵深方向上似乎都有所"缩水"——也 度下的无双模式第一关。如果用初始武将来打也会感 觉到相当的阻力。敌大众脸武将的攻击欲望和伤害力

也变得更密集普遍。一上手尚不适应之际怕是有可能 会死得慕名其妙。此外难度的上调不只体现在我们的 实际对战方面, 在屏幕之外的军势作战中, 系统在后 台的运算也明显更加"偏向" 数军——一个人经历来 说。同样是在普通难度下无双模式的第一关。就在我



1 360旅的《战器无双2》在细节上做得更加完善。

时… 我方总大将竟然战死 在完全不应该也没想到 会发生这种事的关卡,它非然就发生了. 直是散得 華名其他。这是我在此前PS2版 1 160多个小时的游戏 经历中从来没遇到过的事情。说老实话,以个人经验 来看,就算是地狱难度下的关卡,投方总大将也没有 死得这么快的——再说那可不是大众脸,是猴子哎, 是太湖丰臣秀吉哎, 你九州征伐怎么反被品肃征伐了?

这种难度的处理我觉得有待麻檎。至少没绘初上 手的玩家留在足够的会协——这还好像是在嘲笑自 己、何对于360场来说、现的确觉是初上年的人、而被 其实终于所谓、学馆在中、我都能给并取得于农务利 搞得比较不适应也是事实。

此外不得不说的是,如果用169的模式玩这个游 戏,可能会令你觉得有一些怪。固然左右两端的视野 许是因为视点被压低。也许是因为人物比例被调大。 总之最后的感觉就是"接头"好像被挂在了一个更高 的地方,令人有"盯着脚下"的感觉,导致在屏幕外 的我们甚至不自觉会做出类似掉长脖子、探出身子这 种具实毫无意义的行为。

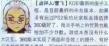
360版比之PS2版最大的变化就是增加了联码对战 功能(对应网络要素也是360.前戏的必然吧) 终于 不用以分解的方式来双打了 不过且慢,对于我们来 说,还别高兴得太早,网络合作的关键就是网速,以 之前一些380游戏的经验来看,这种方式的联网同乐战 该是以点对点的方式连接的,也就是说只要 方的河 结质量不好。那么不管另 方的网速是多么优异。也 必须向下迁载,最后就是两边都不痛快的局面。再说 以国内的网络环境来看,不够稳定恐怕复是比较衰竭 的问题,到时候联网起来,如果两边都是全程拖慢或 者放"幻灯片"游戏、那几乎就是一场灾难、无异于 一种自虐行为。所以这一功能至少对于我们国内玩家 而育。缺少吸引力以及足够的可操作性。

比较实质性的变化其实大概也就这么多, 这次的 360版战国无双2是典型的排场行为。所以我们也不能 期待太多了。不过最后还有一个"坏消息",由于 XB360没有那种干游戏中快速返回标题高面的一般通 用的快接转键 | 好比很多PS2游戏都可以请讨 财事堪导致了照PS2版部"不花线职东西"的身性B,心 无法实行。 收的确是一个比较严重的打击。例为差 是老老实实地赚起足够的钱来让每个武将都买到饱。 确实是一件痛苦的事情,大家保置吧。当然了,就算 有软复位键的存在令引发BUG的原过程可以实行。我 想KOEI也已经在系统内部对此作过缘正了吧——我们 操作的线要应该就是 什么特殊的结果部没有。

以个人预法察说, 这次的战国于亚2看怎样的美丽 可以一直走下去——尤其在经历过许多"类无双"的 游戏之后、我深切且真诚地感受到、别看我们可以从 无双中排出根多毛病, 但无双的确无 可特代, 排仿、借鉴者再多, KOEI就 是能把它作出与众不同的味道来。无

双真的很伟大, 天下无双。

## 00000000000 【点评人/雪飞】KOEI最新的而子工



设备就能获得大享受。不过对于接720p或1080i的玩 家而宫, 禹面镜头在转换运动的刷新过程中, 会出现 明显的刷新BUG,无法流畅过渡,这点让人非常郁闷, 还好不影响游戏。另外,360版仍日存在大拖慢,也比 较郁闷。当然若不论移植性质的话、 本作是非常值得360玩家入手的。尤

其是有的是时间消费的玩家、接下来 的几百个4, 对算是找到耗费的理由了。

00000000000 【点评人/小浦】Xbox360版的(战 国无双2) 这次的进化可能内涵要比

外表多一些。先说外表, 同解人数多

了。每个敌人都有了影子,人物的外 表加入了特效处理之后显得稍微精致 了一点,而且游戏难度上也有了一定提高,其余则一 成不变。对于家里上两不太方便的人来说,本作基本没有 购买360版的必要,有PS2的就够了。不过加果大家方便 登酷Xbox Live的话,本作还是很有得玩的。大家可 以与全球玩家进行对战、较量通关时间。而且在线对战 中还增加了"支援效果"、"秘技" 等独特的技巧。玩家还可以向对手的 地图派遣武将,这些都将使玩家体

验到PS2版所没有的战略乐趣。



谓是一碗怎么炒都炒不烂的冷饭。 后面总会跟出几个挂着同样人标题 的作品,而当初听说战国无双2不会 出猛将传的时候, 心理还奇怪, 这

回光荣也知道新要素挖得差不多而知难而退了? 结果 这下就来了个360版。这种低阶主机游戏向高阶游戏 移植垂面素质自然是有保证。但是也几乎没有什么太 明显的进步,新要素基本也没看到(如果有新创意估 计也就直接出猛将传了),平衡性和难度的调整似乎 本身也是不需要。总而言之,如果 设研讨PS2版、那帛值得一研的游戏。 如果是系列的老玩家,这次也就不用

再在这上面花无调的金钱和时间了。



## 重气物语• 小渡的冒险

■气物径的原作是获得日本最高文学を——盲木花的作室宣部差費干 2003年发表的同名小说 而动画电影阻暴由事于TV GONZO 华纳日本共 周开发制作,从制作阵容到声优都是采用了极为豪华的阵容,都具有响当当的 金字招牌, 而制作公司还表示, 全部制作工序都会采用国际最新技术来进行制 作。该动画于7月8日在日本公装,可以说是本年辰最强的动画电影之一。

•				-
DRO	游戏原名 ブ	レイプスト・リ	ワタルの冒险	(CERO)
ro2	SCE:	7140日元	2006年7月1	SB Metal
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	116KB

友在曲见太原甲探除时发现了一启奇怪 的门。接说,只要能进入门的另一边。 就能改变命运,可以实现一个愿望。不 过小淮对此很不在意。但是平凡而美好 的生,丢漆然被打断、父帝抛弃靠庭审审 出走, 受到打击的租余也因此倒下了。 还试图自杀,目睹了母亲痛苦一面的小 渡决心改变自己的命运, 毅然走进了门 的另一边,在那里等待他的是多与魔法 的世界——幻界、只要能找到幻界女 神,就可以实现一个愿望,改变命 运、作为1000年才出现一次的旅人。 同时又是只有35点成绩的见习勇者。 // 滑摆起手中的侧, 扁散地朝女神所 在的命运之塔出发了、那么、等待小 渡的到底是怎样的命运呢?可以看出。 这是一部以"母子之爱、少年的成长" 创造出的感动世界的故事, 不但受到许 各小孩的追捧,而且许多成年人也对此 北京成兴趣,

勇气物语发售的 款游戏分别在 PS2、PSP以及NDS上同日推出,除了 PS2上的小途的雷险是忠实原作外,其 他两款都是在勇气物语的故事背景下发 生的原创游戏。

游戏画面采用了欧美动作游戏比较

常见的3D卡通溶染技术。因此整个高 面看上去很有动曲风格(类似于现在正流行的(超龙 珠Z) 1. 也比较符合原作动画的设定。如果采用3D 即时演算技术的话,人物就缺乏一种和动画相连的亲 切螺、而具制化的技术也要求很高、应本也就大大上 升了,对于一款并非主流的游戏来说,这样的窗险并不 值得。在卡通渲染技术下,各人物的表现力都很到位,

故事情节主要讲述的是主人公小请 完全忠实了原作的个性。迷宫的场景设计得很不错。 一个平凡的11岁少年,有一天和朋 洞穴、沙漠、森林都设计得非常巧妙。

在游戏的动作方面。由于本游戏所注重的并非 打斗,因此并不会出现非常激烈的打斗扁面,但从~ 般动作来看,也算做的到位了,至少效果比较流畅。 没有被慢的现象。视角方面,采用了半身动身尾的360 度旋转方式,从实际游戏的效果来说,得实易过历室 感到眩暈,个别时候会很难控制,陷入视点死角。总 体来说、游戏画面风格颇有童话风格、缺乏激烈的战斗 效果是一大不足、如果加强战斗部分则会更加成功。

勇气物语的音乐部分相当的出色。迷宫里的激昂 前调, 洞穴的阴森恐怖风格, 城镇的欢快曲调都可以 给玩家留下相当好的印象。不过,相比音乐部分,声 效部分就显得做得不够、显得有些苍白无力、剑砍到 敌人身上没有相应的厚实感,例好像是用刀砍在纸片 上发生的声音一样。

相对于比较薄弱的声效来说,声优确是非常不 错。虽不同于动画电影中的原版声伏人员、但游戏中 的专业声忧也算不错,如为小渡配音的矢岛晶子,从 **苏政的角度变新,他们对角色心理的个性裸魔很到** 位、小清这个角色很特别、因为苦难的命运、使得他 **路带点反抗,又不失天直可要的不服输个件,从语**意 上来讲,游戏中的声优很好的把这个角色再现了出 来。勇气物语偏言的是解谜类,但他不代表它会舍弃 战斗部分,接下来还是止我们先了第一下游戏中的战 斗系统吧。勇气物语的战斗方式就是用剑、然后配合 宝石来增加各种辅助效果、初期只能使用创进行3回连 击、升级后可以增加挥剑速度和连击回数。而宝石就 相当主魔法附加。例如初级的红宝石特技是集中力量 使出高速資刺剑、此柖不但威力巨大、而且可以破坏 厚实的山石。从宝石87生的攻击方式有三种、分别在 弘立 鷙跃 连击中使用宝石特技能可以出现不同的权 式了。这些视式对打击敌人和解诉都是非常关键的。在 游戏过程中一定要熟练掌握。随着游戏的进程,最 多可以得到5种不同颜色和能力各异的宝石。针对不同



的米京需要时常切换不同的宝石才可以使游戏顺利进 行下井.

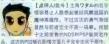
与其他游戏不同的是,小渡没有体力和生命力之 分,而是共用同一排HP槽、遭到敌人攻击后从右向左 扣HP值、而当长时间在冰宫徘徊、经受到敌人攻击。 在恶劣的环境下作战就会从左向右扣HP值,而且不断 削减生命力, 育至最终倒下。

作为一款动作解谜游戏、谜题的设置也是非常关 键的、如果透照太容易。则会出现游戏难度太简单的 情况。这样一款游戏也是报无趣的,从而造成游戏的 评价不高。但是进跌太难了、也会使玩家失失继续玩 下去的动力。从初期的迷宫来看,游戏偏重在环境解 **建要素,要仔细观察迷宫的地形,找出各个区域之间** 的联系, 寻找机关, 然后出现各区域连接的方式。而 中后期则出现需要靠同伴合作,宝石的特有特技才能 解开的透読。整体难度在中等稍微偏难 -点,不过还 不至于困难到无法玩下去,却又不会轻松过关。

从游戏的方式来说,它是一款带有RPG成分的动 作智险解谜类的游戏、游戏整体制作的并不是太出色。 关键在于战斗比较简单、而解述要素也不适合一部分 证實的實口, 因此游戏员推荐绘集过 魔作小说并且喜欢这部作品的玩家。

当然如果您看了这部电影、也是可以 试一下这款带有清新风格的冒险游戏。

## 00000000000

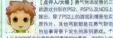


是一款动作和解谜要素占很大比重的游戏。战斗系统 方面,虽然引入了类似魔法的宝石组合特技系统,但 整体看来仍然过于简单。谜题方面的设计也没有太多 出影的地方,前期相对简单,不过到了游戏后期综合 感觉比较费事了。游戏声效方面的表 现过于苍白、战斗Bi的视角也容易让

人头晕。总体来讲,本作综合素质-般。是一對比较FAN向的游戏。



一下游戏尝试。游戏画面是采用最 近比较流行的卡通道染效果,这种效果难免会给我们 带来一种回到儿时的感觉。这款游戏是需要你坐下来 认真研究的。其中颇有难度的避额、强大的敌人都将 成为你智险故事中的考验。另外,作为一个知名小说 的改编游戏,它的据情方面应该是令玩家最为重视 的。往往会从一点一滴的对白中令 你产生回味无穷的意境。在即将进入 绵绵秋意的日子里, 大家不妨尝试一 下本作,也许它会带给你不同的感觉。



000000000 【点评人/大條】勇气物语发售的三 款游戏分别在PS2、PSP以及NDS上 推出,除了PS2上的游戏剧情是忠实 原作外,其他两款都是在勇气物语

人认为PSP版本的勇气物语素质相对最高,而PS2上的 本作,是属于有RPG要素的动作智险类游戏。游戏中 使用了比较省力又讨好的动作渲染类圈面表现方法。 风格清新、游戏音乐也比较出色。但是游戏中经常出 现无线索的剧情。比如某阶段剧情结束后。在游戏中 空全没有任何提示, 使研察经常不知 道该去哪里,这可能属于游戏设计上 考虑不周全吧。倒没有明显缺点,但 空似乎也没有明显优点





最近是PS2游戏的淡季、被前 阵大作RPG席卷过后的游戏大陆之期下 一堆二线或三线作品。这种情况下是时候找些格斗游戏和朋友操练一下 了。虽然从很早以前开始在格斗游戏领域PC上无论是原创还是移植作品都 没有什么太成功的离子,但是,这款来自PC的原创同人格斗游戏却拥有不 输传统格斗游戏的常质。

P\$2	游戏原名 Me	(CLEO)		
	Eco e software	5800日元	2006年08月	108
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	40KB

提到这个游戏, 就不得不谈 下 名号叫得也并没有这么她响, 而向的玩耍鞋也相对思 那个、其实、怎么说呢、这个游戏、 嗯,最开始是著名的問人制作维TYPE MOOM (现在已经商业化7)干19 R 9 年在PC F 出品的一款有成人學會 的恋爱菲应游戏、虽然游戏本身的胃 质其实很 般 但是整个剧本却出奇 地优秀,故事中把吸血鬼分为天生的 "真祖"和后天的"死徒",围绕真 相, 死待, 人奉和其他的妖怪之间的 **敬怨情仇展开的故事相当地吸引人**, ] 再加上众多个性鲜明的角色使得这部 作品一炮走红,成为周人界一个拥有 知事人气的作品, 有兴趣的读者可以 先去尝试一下这款作品(未成年人严 禁! )。而在此之后,另一个著名的 同人游戏制作团体遵边工作章载以游 戏里的人气角色又在PC上推出了这款 **济** 格斗游戏,由于原作的强大人气,本 作也是立刻取得了广大"月姬"Fans 和一些格斗游戏爱好者的支持,一时间战事不断。而 在去年的时候,世裏公司看在了其中的商业价值,又 代理发行了街机版、并且一经排出就成为了日本格斗 盛会斗剧的比赛项目,大放异彩。

同人文化是日文动漫文化中的一个特色,也是动 漫游这一体系型必不可少的一环。想必各位读者都曾 经见到过日本动漫展上的盛况。各种COSPLAY团体 专注的表演,各种同人团体出售自己制作的同人志。 现众和购买者也都是全情关注,这种夸张的胜势着实 让人惊叹,而这种热情发展到最后就到了自己动手作 做游戏的地步,也正是他们所拥有的那种热情支撑起 了"月奶"这样的同人游戏。在国内限于种种条件同 人文化显然没有普及到这种程度,因此"月姬"这个

另一部作品——和本作有着不可分割 定。毕竟游戏环境不同,很多格斗高手也都不属去研 关系的《真月潭月姫》, 呃, 这个, 究这种脱身于恋爱养成游戏的格斗游戏, 再加土 PCGAME和TVGAME两大阵营在国内的互相攻击和贬 低,而PCGAME上的格斗游戏氛围一直也不好。所以 导致这个游戏多人问道。而街机市场存在的种种问题 也没能使街机版在国内得到推广。

> 如果说这款游戏只是完全依靠原作魅力才有如此 发展那也是有欠公允,真要是说到游戏本身的景质总 体来说其实还是比较优秀的、清功工作室虽然只是一 个同人团体,但是其成员大多是各大游戏公司的在职 工作人员、所以对他们的技术实力不用有任何怀疑。 而且在此之前经过PC版多个版本的修正和遗籍、系统 和角色之间的关系已经达到了相对平衡的状态。虽然 限于本身的开发成本和条件高而效果的确和GGXX系 列无法相继并论, 但是整体政防上的速度概并没有什 么太大区别、空中连击更为简单实用的本作甚至给人 以一种更爽快的感觉。毕竟格斗游戏更多玩的是角色 和系统,对于本作不太符合PS2标准的高面,毕竟有 SNKPLAYMORE的(天下第一劍客传)在前,相信广 大的格斗游戏玩宴也对此不会有什么太苛刻的要求。

当然,对于传统的"月髓" Fans本作可以说是比 较不体贴,片头和街机废没有什么区别,只是静态图



1 虽然函去可算商陆、但是超长的画面也并不含糊



片的操程、游戏内容上也没有让人期待的故事推动。 **後机模式打通后也只是追加一幅不痛不痒的插画草草** 了事。可以说是一个很纯粹的用来对战的游戏。这么 做的原因大概也是没有时间和语令语TYPE MOOM再 来讲行剧本的创作了吧。

对于PS2首次接触这一游戏的玩家来说,上手并 没有什么太大困难,多数角色的连续技套路还是比较 传统比较简单的。加上必杀技的出招异常传统、役快 就可以进入实战对抗阶段而不用再从最基本的东西一 一缘起。而说到角色的选择,如果是喜欢Gal游戏的 玩家自不必说,作为一款以角色起家的游戏、重面从 LOLI到哪姐从女仆到修女一应俱全,总有一款适合 你。不感冒的玩家也没关系、平均型、反击型, 压制 即, 诸其密制型、直接控制型, 各种类型的角色也都 能实现有自己风格的打法。

**鉴于国内对战游戏的环境始终不太好,这款游戏** 的推广恐怕是不会太顺利。毕竟要与其他人进行交流 才会有最大程度的乐趣,虽然一个人闷在家里自己钻 研也算是一种玩法。但是本作验特格斗之外的要言实 在太过匮乏,如果身边没有志向谁合的朋友 起游戏, 这个游戏可能在大多数玩家的主机里 运行的时间都不会超过一个小时。但

是如果能找到合适自己的"战友"。 这绝对是一个非常优秀的对战游戏。

00000000000 【点评人/大怪】首先要感谢渡边 工作室坚持不懈地进行版本调整, 才能够将本作品由一款极为不平衡 的格斗作品升级成为如今的最终形 态。与其他格斗作品不同的是,游戏

本身的原作剧情背景非常优秀。此作品能够获得如 此大的成功也源自各色人气角色。就格斗手感来 说、游戏本身的向上连携极为丰富、空中多段跳之 后的祭制与数击极为需要、命中对羊后能够最速把 翅磷认打击的时机将对应连携输入才是高手应当掌 週的要点。游戏中各色角色操作特 点各不相同,表望角色丰富。虽然 在本国或费店铺极少,但相信还是

有不少对应玩家会给予支持的。

00000000 【点评人/小添】可能是习惯了那 些传统的名作系列。〈月姬格斗〉 的名字起初根本提不起我的兴趣, 不过见到很多人都在玩, 干层也好

奇地想要试一下。这一试不要紧, 投資熱觉得这款游戏根本就应该跻身到格斗游戏的前 列,难怪之前的街机版会被入选为日本斗剧的参赛游 戏了。而最新的PS2版不但在平衡性上进一步完善。 而且还加入了两名新角色、比之前的版本更加耐玩。 这个作品比较吸引人的就是人物的权式都非常简单. 然而这些简单的招式却能够派生出 无数华丽的连续技,其过程的责快 感真不是一般游戏可比的, 这段时 回的2D格斗基本就值得玩这一款了。



000000000000 【点评人/唯夜】没记错的话,这应 该是被誉为"日本三大同人奇迹" 的作品之一,以非商业性的个体创 作形式为开端, 逐渐吸引了大批受 众的同时也引起了正规厂高的关注,

并最终纳入正规商业运作的方式堂堂正正进入业界。虽 然脱胎于民间小组, 但在平衡性、打击感、连续技方 面都有着非常精妙的设定、火烧老到、表无仓促液草 之处。若非要说哪里有什么简陋的话,个人感觉背景 什么的可以再漂亮复杂 些吧?还有就是每个人物所 用的线条也可以再丰富 点 \_\_\_\_ 我想 这些东西即使改变也与内部系统无 碍。PS2版对比街机进 步做了系统 微调、追加了隐藏人物、推荐尝试。





《最终幻想》系列的经典之作终于移植给了NDS。而且是完全重新制作 於、这上许名以前除實效文。 代源效的压塞们成功不已。 定压上、由于NDS 版的行的新要素,这部作品也完全可以被看成是一部新作,尤其对以前没有玩 1上这部作品的玩家来说。不论大家有没有玩过这部游戏,都不应该错过这个品 味经典和娱乐身心的机会,不玩会后悔哦

Mbe	本刊译名 最多	·约想3		CERO
LIN'S	SQUARE EN X	5980日元	2006 8 24	Service
角色扮演	卡带	日版	1人	1024M

在构思太阳杨胜的时候, 我一直 觉得,8月的游戏市场在淡季中漂 泊, 无论日本欧美都没有什么特别有 **刷刷出口,突然被身边一群飞来的厚** 電NDS硬至素明金座 "还说没有好 游戏:看看这是什么:"望着因图问 事们愤怒的锒神,我茫然地看了看眼 前的东西,原来预计8月24发售的 (最终幻想3) 居然得前近 星期前 和这么多中国玩家见了面, 而日本那 里的玩家们却伸长脖子苦苦等着正版 的发售,不知我们是该领还是该哭。

者从小到大玩过的RPG中最投入的一 动摇的。1990年,任天堂8位机、那 样的游戏画面和音乐的表现足以让任 是作为经典RPG的故事,又有谁能说它不好呢? 何一个事欢RPG和FF的人泪下了。大 的时候。把1代到6代从WSC到PS再 到GBA上加制了不少次, 但是从来没 有正式把FF3作为复刻产品推出。在

2005年之前、FF3仅有的一次出头机会是在WSC 上、但是开发工作只是起了个头就中止了。这其中 的许多原因已经无法追究,好在返回往天堂阵营后 的Square-Enix这次长了个心器儿。把FF3"完全看 新制作"之后放在了DS主机上、给玩家们带来了新 的惊喜。一年来,许多喜爱FF3的老玩家和刚买DS 不久的新朋友都对这个游戏充满了关注之情。在经 历了种种传闻之后。真正南世的FF3使所谓的"谑 取速度巨慢"、"多边形表现不好"等传闻全部化 作了浮云。实践证明, FF以前的作品在上位主机上 实行3D化的复制,是绝对可行的。这也是1996年 N64版的FF6半途而废之后, Square在任天堂主机上 实现了从2D到3D重新制作成功的第一部作品。 惠来看还是有一些網絡。但是这在當前的高面上已经 是很不错的了。在剧情发生的时候镜头会拉近,使人 找到那种3D的FF用置太奇方式表达情节的感觉。从 这一点上来说。本作与当初的FF9十分接近。无论是 人物比例还是游戏中的气氛,都有新版FF的特征。

游戏的总体景质不用说了,FC版已经是一座金 字謀, 本作在則惟方而在一些细节上做了條饰, 便 4位主人公都拥有了自己的性格和故事。相对FC版" 没个性的主角"来说是个不小的进步。好奇心强的路 内斯、阳小的阿尔克、仟件的营业等、虫谑的因格 不讨逆到游戏太皇。FF3作为蒙 斯、网络着他们的故事使游戏的情节更加宗整。于 其是游戏中盘到未累的许多部分经过修改湘色, 让预 作, 在本人心目中的地位始终是不可 家们在游戏的时候能够更深刻地体会到"友情与正 义"的意义、虽然这是一个俗到不能再俗的颜材、但

**游戏在难度方面做了一些调整**,因为一开始主 概是因为FC版的FF3表现过于优秀的 人公改成一个人冒险,所以游戏初查的并不很吃 ▲ 原因,SQUARE在后来复刻历代作品 力,主人公虽然在洞窟里遇到许多危险,但是因为 敌人都比较弱。一般不会出现一出来就挂的情 况。在集合了全部同伴之后、冒险的时候取得政治 性道具的机会比以前增加了许多、所以一直到中后 期,包括BOSS战都不是特别难打。但是越到后期, 相对难度就越来越高,就越要求玩家认真地去对待。另 外开发者在制作迷宫的时候坚持了4代之前"迷宫、 周窟、塔内绝无存档点"的优良(?) 传统、使许 多新接触这个游戏的玩家们感到不适应,经常是在 透宫里耗得HP、MP所剩无几的时候见到BOSS,打 吧,弹尽粮绝根本没有获胜的希望 不打吧,你说 我都已经走到这儿了 , 好在后来有传送磨法可以 让主角们跳出来存一个档, 要不然如果好不容易找 到洞窟里的宝藏的时候全军覆没的话你说都忍不能 何……尤其是最后的建食、只有在水晶等外的一片

空地作为存档的地方、随后就是硬闷内部结构错综 **复杂的水晶之塔,在打倒物油之后去暗之世界连续** 游戏的画面是全3D的,包括人物和背景。虽然从近距 挑战暗云的四个手下,普敦暗之战士,最后和BOSS 决战 … 整个过程一口气跑到头, 一旦有什么闪失 还得从垛外提取存档重新来过 … 真是魔梦 般的 经历。如果不是在BOSS战之后全员的HPMP状态全 部回复,以及游戏里有个中断功能的话,只怕许多 玩家会急得摔掉机器了——反正NDS厚实得很,换 成Lite的话恐怕就会不得摔了吧

> 还好,到了游戏的后期,玩意只要掌握的人的 弱点规律、并且来回多陷几趟就可以不用担忧 了。游戏从头到尾没有几处特别强求人们练级的地 方。除了存档点比较缺乏之外。 敏还没有特别让人 过不去的损害, 在取得巨大炒起之后, 做对的自由 度基本上和FF12差不多高了。研查可以去许多地方 发展剧情,收集东西、但是主线剧情只有那么一 条。在来回奔波的过程中, 玩意们的水平就在不知 不觉间成长起来,从而可以向最后的迷宫挑战。

> 说到游戏系统、丰富的职业估计是最受大家官 视的。和其他的几部作品不同。FF3和后来的FF5在 职业转换和培养方面做得十分细数。不同的人可以 依据不同的爱好让自己的主人公选择不同的职 业。也就是说, 1000个玩家可以将手中的4个条色 培育成1000个样子, 在游戏的时候也会有1000种打 法。这样高度自由的特征在RPG中并不多见,游戏 里的职业有几十种, 要全部练熟的话需要几百个小 时的时间, 所以这个游戏的可重复性是很高的。这 回在過美之后还可以继续游戏。回到打最終BOSS 前的状态)、就体现了这一点。

> 说到这部作品在技术方面的表现,触笔系统比较 鸡肋、游戏的时候全程用按键操作实际上比用笔要快 一些。另外利用无线LAN和Wi-Fi进 行书信传递以及出发隐藏事件也是利 用DS的机能。让证查们在游戏之余有

了交流的机会, 也是件不错的事情。

## 00000000000

【点评人/北斗】FC时代最为经典的 一款RPG作品终于在十多年之后登 随NDS 由于FC版当年就极受好 评, 因此游戏尚未发售之前就已经 引起了诸多小编们极高的关注,事 实证明,本作的确不负众望、素质超 流 除了满面

全部改成3D化这个展明显的改进之外。游戏的音效也 做得极棒,截上好的耳机玩FF3绝对是一种享受 转 既不再需要CB点数,非常方便,各职业在能力和平衡 性上做了不小的调整, FC版的隐藏职业 员者和忍者 明显被削弱, 开启条件也有所变

更。这次的NDS版新增了无线联机 触发隐藏任务的设定, 非常有意思. 北斗极赞赏的一款作品

## 000000000000

【点评人/龙马】严格来说。自己并 不是一个FF饭,没有从FC时代开 始就忠实地跟随SQUARE, 仅仅 是到了FF开始日益"媚俗"的PS 时代才算是真正地接触到了这个

RPG史上不能被忽略的作品。但是值得庆幸的就是 不断的有复刻作品果让自己能够体验到这个昔日的 经典。相对于现在过于复杂的游戏方式、这次NDS 的FF3的确是太朴素了点。最传统的回合制战斗。 最传统的升级转职系统,不过游戏的乐趣也的确是 最简单最直接的。但是要说一句的 是在BOSS前不给留存盘点的作法 实在是有点不近人情。毕竟这只是 一个RPG游戏。

## 00000000000

【点评人/大怪】FF的号召力是相

当强的。尤其是当RPG游戏在全世 界都成为 种趋势的今天, 在当红 常机NDS上制作这样一部游戏, 是再合适不过的了。以前对FF抱

有情结的玩家们可以玩到这样一部游戏,是很值得 貌,不但将故事描述得很出色,而且又使用了全3D 的表现手法,无论老玩家还是新朋友都会觉得这样 的游戏并不是个炒冷饭的作品。本作除了在一些设 冒方而为了强调"符合原差"而思 守FC时代的成规、显得让新玩家不 容易接受之外,其他部分只能用一 个 "perfect" 来形容。

## 点评人:荇菜





## 重问尸城

尽管表面上新起来只是一个以"信尸"、"加展"、"恐怖"作为噱斗。 的游戏,但其实在游戏内涵上很有新意。简单容易上手的系统,紧凑的流程 设置,具有排战性和趣味性的游戏方式,让我们对这款CAPCOM的全新作 品利用相看。发售之后市场的存好反应也证明了只要是有机算的作品,就能 获得玩家的认可。

				_
10 T. 1	游戏原名 De	ad Rising		Tak I
100U	CAPCOM	59.99美元	2006.8.8	140
Oh 6br	DVD DOM	96 U.C	4.5	46.6

CAPCOM制作的僵尸野材的游戏、这一思。高场的转处就在于"麻雀虽小,五脏俱全",其 听起来 点也不新鲜 在最早看到《勇 何尸城)这款游戏的介绍的针线, 程以 为它无非也就是 生化"系列的一个衍 生作品而已。其后看到一些宣传影像、 又觉得它像是在卖弄XBOX360的硬件机 舱。同屏显示数十个 上百个僵尸。两 加上一些血腥暴力的噱头,有点像"鲁 尸无双"。然而、当真正拿到这款游戏 并且亲身试玩了之后。才知道之前的猜 测全都错了。它给人的是一种"旧题装 新酒"的感觉,虽然在游戏方式和内容 上并没有什么全新的突破。但是很多细 节设置却让人眼前一亮。

首先给人很强和新鲜感的。是这个 游戏的故事背景以及场景设定。现如 今,很多游戏动辄都要往 超大作"上 面靠,不管制作组有没有实力,先弄出 来一个极为"广筒"、极为玄虚的世界 现设定来再说,而最后做出来的作品 却是内容空洞、虚有其表。而《勇闻 尸城)则有点类似于N64平台上的(赛 尔达传说·姆吉拉的面具),将故事情 节限定在二天之内、而且采用即时的游戏进行方式。 游戏中的时间会自动不断流淌。也就是说不管你讲摩 如何,总之游戏将在一个大歌团定的时间之内结束。按 路游戏中时间与实际时间为12 1的比例、游戏流程大 约也就在8个小时左右。当然,加上别情动感、读盘等 因素、实际游戏时间会稍长一些。这样的设定、使 得游戏节毒从善体上来讲十分冒港、让人脑时保持有 景张威。而至于场景的设置我个人更觉得是本作的特 来之第 整个故事完全发生在一座大型的商场之中, 丰角所要做的只是在商场的几个不同区域之间穿梭夹 同。我曾经翱朋友开玩笑说 这样的设计。根本不用 费多少工夫来制作场景上,连升发费用都节约了不 少。当然,这只是一个玩笑,实际上本作的场景虽然 簡单但并不枯燥、看得出来制作者用了不少。

中的货物应有尽有 餐馆区有数之不尽的食物;补充 体力1。运动用品区可以往到棒球棉等羚羊的景器。 **搬装区也可以让你随心所欲地更换一下衣服,稍微**差 摘一把。而由于游戏流程本身比较需要,所以虽然场 景不大,但是也不会让你产生单调的感觉。

其次要说的是本游戏中的任务设计、整个练戏意 程的进行方式基本上是任务制的。每到一个固定时间。 就会触发任务。游戏并没有在寻找任务线索等方面为 难休,在屏幕上有一个醒目无比的导射箭头,取时炒 指引着你目的地的方向,你可以非常方便地找到你要 去的地方。而任务又分为主线任务和支线任务两种、 主线任务关系到剧情走向、如果没有顺利完成的语效 会导致Game Over。而支持任务则主要是世教素存者,可 以获得 些奖励,和剧情没有直接的关系。如果你不 顾支援任务而只作主提任务, 涉及的难度其实得 低。但是如果你想要完美完成所有的支线任务的话。 游戏难度到直线上升,但同时获得的乐题也大为增 加。大多数支线任务发生的时间都与主线任务重合, 有时候还会有数个支线任务在同一个时间段内发生。而这 些任务都有着严格的时间限制。互相之间或多或少都 会有一些冲突。如果你想发扬人道主义精神、尽量多 授教幸存者的生命的话,你就不得不绞尽赔汁地安排 完成各个任务的先后顺序,并且争分夺秒地与时间赛 路。在支线任务中营救出来的幸存者,又有各自不同 的性格特点。有些颇为勇敢,可以帮助你与僵尸作 战 有些别胆小如果,看到信尸就可能会四处奔逃。 而不顧你的指挥。要把所有的幸存者都顺利送回到安 全地带、光靠你自己一个人的力量是不够的。你必须 合理地把多个幸存者组织起来,尽量以最有效率的方 式来完成这些任务。总之, 你必须有良好的大局观, 并且采用正确的战略战术,才能做到游刃有余。

僵尸在这个游戏中可以说只是一个"跑龙套"的 角色。但其整要性却又勿庸實疑、根据貼情设定。游 戏中的僵尸全部都是行动缓慢、智商低下的生物(或 者说非生物)。游戏中并没有像"生化"里的"追逐 者"照样的高智能生物兵器。所有的Boss其实都是正



常的人类(当然,普遍在精神方面有些不正常)。個 尸只是作为"人(尸)海战术"的成员出现。不过, 榜一个角度来看,也正是这成群结队的僵尸为你的任 务制造了最大的麻烦。一个、十个僵尸好对付,但是 要带领那些并不完全服从指挥的幸存者们穿越一百个。 一千个個尸的"杀阵",可就不是那么容易的事情 了。简单的要素堆积成为复杂的游戏乐趣。重变形成 了质变。这也不得不让人佩服制作者的贸易。

当然。游戏也绝对不是春无瑕疵。例如申脑AI的 低劣,就很有让人扔手椅的愿望。当你任务的时间限 制只剩下短短几分钟,而目的地近在咫尺的时候,你 忽然发现你带领的幸存者被卡在一个角落中, 而且 "抽了南墙也不回头",完全不知道拐弯,你肯定会 忍不住跳脚大驾。我们并不是要求每一个NPC角色都 像真人一样灵活自如。但是两三个NPC头顶着头互相 往不同的方向跑,结果谁也跑不动这种情景,在 XBOX360这一代的主机上看到,怎么说也不能算是一 华值得原谅的事情吧"

总的说来。《勇叫尸城》确实称得上是近期最值 得一玩的游戏之一,它在北美发售之后的销量佳绩也证 明了这一点。不要被它看起来有些老 套的外表迷惑, 谷成 下就知道, 稻 船敞二这次给我们带来的这款作品。 其实得新鲜.

## 【本评人/雪飞】近期绝对不能错 过的作品, 虽然是僵尸题材, 但其 实并没有太多恐怖惊悚的成分,而

且动作难度也不高。最考验玩家游 2 戏水平的,其实是如何合理安排任 务时间以及先后顺序,并且灵活运用NPC的能力。这 算是对了我这个战略游戏爱好者的胃口了。游戏的 画面素质很高,在同解如此多角色的情况下还保持 了较为细腻的细节刻画和流畅的帧数。不过音效方 面似乎就差了一些。NPC的台词说来说去就那么几 句。听客了难免觉得烦。只是GAME OVFR之后存金洗涤室在是事人。打

了半天之后选择存盘退出居然要重 新开始游戏、气死我了

## 00000000000 【点评人/小海】XB360的机能聚然

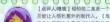


不错。在这个游戏中成百上千的僵 尸给我留下了深刻的印象。而且每 个僵尸的细节刻画都有板有眼, ▲ 在同一个区域内也很少出现两个长

得一样的僵尸,让人不得不偏服。这个游戏的难度 较高,对于我来说是个不小的挑战,但是十分有趣 味性的任务又让我一直保持着将游戏继续下去的热 情。在游戏的后期有很长时间没有任务可作,有些 玩家可能会觉得是制作者偷懒。不过程个人认为这 是制作者有意为之,特责在一系列 紧张的任务之后经行宣一些自由的

时间可以去"虐待" 個尸、好好的 爽一把

## 00000000000



武者》系列完全是日式时代剧的风 格,让我们领会到了东方武士的风 采 到了本作中却来了一个二百六

十度的转变, 姜式的味上分歧道。可以设在日本厂 高的游戏中,很少能够有视野如此开阔的作品。游 戏系统并不复杂, 上手十分简单, 但是想要比较完 美地通关的话,却又必须花上不少工夫,乐趣性极 高。不过像游戏AI等方面的一些缺陷也让人非常怕 火,尤其是存盘系统、居然只能有 一个存档,而且在取很不方便,实在 是很不人性化的设定。不过对于360

玩家来说还是不可错过的健作。



校園迷糊大王是一部让人笑到鄉的喜剧动画,各个主人公个性十 足、迷糊的天清、怪异的乌丸、直爽的花井都给人留下了深刻印象, 不过个人认为其中最耀眼的还是不良少年细胞: □文/雷飞

DCO	本刊译名 校园迷糊大王二学期			CHRO
-92	MMV	7140日元	2006年8月1	BO BO
恋爱模拟	DVD-ROM	日版	1.4	270KB



本作品本之了也要,则画中的铜彩片技术全在游戏中里 提。不知道乌克的河童装金不会在游戏中出现,槽腰会 不会在游戏中预输表现出自己的战斗能力,天鹅会不会 运输到底····

## 合宿の始まり、そして喜剧の扉は开かれる

开始游戏,玩家可以选择天满和播 第二人其中之一的视点进行游戏,下面选 排的是未满的观点进行游戏。在游戏中玩 客要通过选择对话中正确的选项,才能搜 富人物的好解度。

接于到了末桌期附后之心磨磨。这个 火烧的等节正是必要的大好时节。由于点 丸泥污机的同种化为了能匀,仓类则的海 边进行仓留订等、天满也拉上小局。受 宿活动。当然来道解和各年级的合何活动在 活动。当然来道解和各年级的合何活动在 是一个据处赛等的条节。这次合物大手, 来说到厚是一个接近5点的大好利仓,天 海边明年产业公利用至年爱雅等的 时间。4.54年,



举 动都瞒不过大家的眼睛,美琴和爱理 立刻知道她在想些什么。

1	乌丸のこと	好感度提高
2.	後勝のこと	
3	パーパナムのニン	

## **纯槽**少里奈良的心理

武艺一决胜负,真是个迟钝的傻丫头 找到一条后,天满又不好意思直接说 出自己的来意。支支吗吗了半天也没说出



个所以然,幸亏 条不是个光有身体没有

1、カラスマ(ん 好態度上升 2、カラスミちゃん 3、カレリンどん

## 脱胎换骨的不良少年



刑總設千老师身为措施的监护人和茶 連絡的老师自然也参加这次活动。7世 家斯喹都不可能处刑嫌的沙东。由于播 應平时上学的表现,在他和天满分影一个 好级之前,几乎同学自都现不哲绝、见影 他的时候也是看死他在与人打架,因此播 海的 影響表对太家来设施是未知,就连 他喜欢难能以允宜。只有所能差别的最 自己知道,据要认为是。 从不免少年于中楼敦了天典并引起了一点 点、现名包,通常的人生开始之效 变。期录的天典问认为摄解一直销售外之 之的解放八云。因此更好。/公遗辨参加这 相继明白己颇有好悉。因此是好。/公遗辨参加这 相继明白己颇有好悉。因此是对。/公遗辨参加这 这个他小子篡次的正是经期的天典,可爱 见的是天海之一里在数数件即编集卷至设来, 别的关系子,更为指衡加。 所编师也是 假理中不知道公子日

1、アレはやめてね 2、負けないでね 3、しつかりしてね。好感度上升

## 终于见到心上人但天隆事託

向到房间时,嵯峨野等乐队成员已经 集合,天满终于找到了乌丸。可惜乐队集



台却绘未模等走了 个翻杆——由于冬本 星上起来便不见踪影,因此大家决定转止。 中写本这位来。一听马为这数声走,天满 立刻急得如司热锅上的蚂蚁,说话也变得 结结巴巴。 无奈只好找人帮忙劝说乐队成 员留下来。要说这个学校的学生们还真是 各有物点,甚至可以说全都修修的。(选 维播磨,好感度上升)

、艺术のため 好態度上升 、研究のため 好態度上升

## 为情疯狂的热血正义男

一进入房间,花井和今鸟出场,这两



パンド部屋に行く 対感度上升 、この部屋に残る

## 播磨出手不同凡响

并购买离的请求、推案包是在身份的,立即进行口周止诉以及用门离 上诉,所以成为旧户周止诉以及用门离 上诉,所以成为旧中不收款仓益者必分 学校围干,此时平时少吉赛店的乌丸竟 按照身所出,与博都把发力争。据粤举 特级与原出,与博都把发力争。据粤举 特心,自己是是非上节命迎来即下场、 南里开一高众上即至"张子"和 设有一位的参想,好完,也给们心意、 他出了让步,虽然现在少丁一人,但仍 然长德特来看告年,并且即属以东阳 来,天美家教长了口气。推卷是是一名 不是少年,手提到此位家是是一名

次却表现出了他的可爱之处。为了天满

真是不顾一切。乌丸虽然平时不容不语,



但是为了自己的理想还真是敢于战斗,看 来每个人都确实有自己可爱的一面。 符乌 丸和播觞两人比较一下,总觉得播酶被比 岛丸可塞上几百倍,但就是不明白为何天 满金形。喜欢乌丸而对播酶塞无感觉,可能这就是爱情的神秘之处把

排掘知名动画改编的游戏,导体外外都可以看到其他知名AVG的影 子而不见什么特色,不过作为一款休闲游戏拿来玩玩也不错。 □文/ 龙马



游戏里附带的一个小游戏,整体感觉有些基础相关危难 城、难度也并不算太极、后几是一不小心也还是张容易 无的、对在在游戏里游戏节则处都是,不及物设命可死 不过这个小游戏也还有N周目的说定……

12岁的调度男装DJ 潮过液的灌涂时刻,推时阿太多,总量约 一心觉得对答者头的形在荒废的老屋 育被告悟。惟城、三轮车、玩具和宠物。 宣有京商在它附近不具而飞, 就在方 体降地看着一股神秘的力量把篮球扫入周 正欲上前一探究竟, 谁知唐主怪老头 然气冲冲地把他们赶出了草坪。不久。 主、但周围的邻居仍知没人相信三个小院 惊惶失措居的宣谱, 这座老屋到底有没 有问题> 孩子们只有依靠自身的力量去得

为了要除他是,DJ三人转而去寻求地



绿上唯一有可能明白发生了什么事的聪明 入助哥的忠告。他哥是一个20多岁的撤销 向比斯羅斯 即时也是电子游戏的高率 他最辉煌的纪录是有一次为了或美打游 **能然非常一桶巧克力牛奶和一片成人 柳泉排拌了四天、配哥告诉他们说。那麽** 最麗是活的,想要阻止它維維作藥電人前 一方法,就是攻击它的心脏!

巷子们几经推敲、得出了筛论、除人 老屋的心脏一定是它的地下宣星第一年间 头都在燃烧的炉灶。于是,他们想出了一 **企画位不可能失败的作能计划,用徐成银** 人塞灣接管等的要少器做領領檢定最進 会,心想只要它一套下就会接着,这样能 们就能用进展去。用水油把护火堆灰。油 独情况有变、计划出了含子、暴怒的意思 層館动了起来, 沿路诊赶着他们, 为了让 火食器能过小平安的万圣节、被子们污痕 挑起干来,与渗膜作成到底;

一上來主人公们就被環进了鬼個量 里。珍能和养练被巨大的黑色管子吸走。 只剩下DJ一个人开始了智能。这里可以背 先旗器一下游戏的操作,首先调查模模下 的稿子,得到商店的钥匙,貌过巨大的服 深,進入旁边的厨房。進入厨房用水依袋 **这个游戏是自动瞄准、窗对放人直接开他** 就可以,而且在被定状心下会自动实现定 平等。面对单个敌人保持平等状态一般 是不会有什么问题的。之后出现在地上的



# 物介绍 本原及以在 ^主人公,各自拥有不同的特性。如何。 物介绍 也避短是关键。



DJ 移动速度、攻击频率、攻击力、水量消耗都是平 9水平。按住政击键可以发出类似激光的连续水柱攻击、相当 实用。特殊攻击为使用阳相机顿时麻痹面前的敌人。近身攻击 为横用水枪、漆度一般、但是范围很大。



移动速度快,攻击频率高、水量消耗小,但是攻击 力很低。特殊攻击为使用弹弓攻击、本身攻击力比较高,而且只 有靠这个特技才能打开一些[]上的锁。近身攻击为脚踢,速度 4, 但是范围含堂之



移动速度慢,攻击频率低,消耗水量大。攻击方式 美似于霰弹枪,距离越近威力越大,但是射程有限。特殊攻击户 发射水袋。拥有将大部分敌人一击必杀的威力、而且有一定效果 节围。近身物理改主为藤地 威力和范围相对大。



道具是恢复体力的饮料。补充打破凝疫键 擅的还可是在4000年间, 大家可能不太的 自建东西是用来干什么的。其实回到主集 集計可以发現游戏服計學的一个条位《施 (mint) 的油作游戏,而这些游戏而就是用 来要这个小游戏的、地上的红色游具是用 宗外支持致发音次微的。之后进入走廊。 **准尽头发现钥匙、消灭几个椅子怪些**人书 **崇,之居注意博下報道飞来的书本。** 

视角欲变、控制被吸到二碘的油肥 整体过程非常简单,一直向前走即可。 **补润特殊收击的水敷,可以更复补充**。 以质还有很多这样的精子,发现后可参 加利用、用罪弓打掉道风口上的桩、进 **头下一部分**,

花园、宗家操作的变成异物,原装编 - 直走即可,对于飞来的花盘可以掷下 贡。同时延庚小心飞来的花盘。之后由来 P#· 需要面对大耕的将子能,维在角 落里保证身后没有敌人即写。全部消灭后 发生回悔, 延要转换,

但負再次推到0.哪里,在卡房先何等 规方向走去,新过一堆书本的攻击后参斯 的门打开,可以来到音乐室,这里会有一 小紅色的格子條和一个自張模型 木板形 台灣钢琴之前紅色椅子惟是會不能望然 的。之后找到领象、原则书供行开例之上 **被他门,走廊上有何极的突袭,需要像** "生化4" 那样的实时反应,不过条件非 常囊粉、足够灰应、放展不要一着系统 铺、第一次按铺后还有一次补款机会。之 形能人養书室。這里将本灣天亂飞、多多 脚下抽屉。在尽头抽刷一本书。回到入口



## 使用水粉攻击, 根据角色不同攻击力

基本操作

標準、范围和消耗水量都有所不同。 55%攻1 有使用次数限制 需要操作 ては泉か充 根据角色干匀而干同。 6. 你是水膏。 下額 下離状を下可以級开部分政士

A 会方向键还可以定现快速左右亚线和快速 日1 近身物理攻击、可用来打碎水路或箱 在 2 1 htt 1 个价任业是名有不

附近的书架。调音后出现密道、消灭三只 椅子怀后进入满风管。来到地下宣、门街 **穿越飞到了桥子的第上,朱打开两个走在** 机把箱子掌下来,之居挪着地上的痕迹把 第子推到柜子的左侧拿到门把, 中油金彩 现数人、而且有会喷射蒸汽的新散人。放 **姚**亦拉开足够的距离就很容易被打中。崔 物炉房打开角落里的瓶子得到一把钥匙。 谯画附才的洗衣房。打开箱子得到钩 子。进入地下仓库、按摩地上的轨迹册

未测二层,进入对面的房间。往清晰 学运的集子,后面的罐子里有钢匙、进 **开巡询的箱子发笼道风口,之后用箱子** 验游进入。之后没有什么解链要求。只 是大量出现的家人消灭飞的瓶子有要排

精子指色烂陶的描栏,再把菓子推到抹子

下方、完成这个场景。

原基有增具协会、用强马打接门给;



押罪与可能被确定。北层资料省和体力符 等变,准备完毕后继来第一次80SS统。样 于的确模吓人,不过不要被赦厄太的身緣 印刻,过崔其实很简单,保持一定解离 **移,如果看到红色电光就原地下端,而且** 不要靠太近就可保证绝对安全。每次攻击 后她就会停顿一颗时间,她此机会打灭一 支鳍鱼, 全部蜡烛都建灭岩还会有炭虚器 **物**。全部完成后、第三部分站束。





本刊译名 旋光幹算 Grev 7140日元 2006年7月27日 射击対战 DVD ROM 日版 1 2人



"波声知者 虽然操行方人的传统"形是 古杜体表现 与克器特效全面使用成真的50岁度收在 画面不但候证 模式布别 更交出了皮器快递以及机体运动转递的严 懂 \$P\$55度为的转径的独介相位无人可减换

## 本海戏的通常移动为类比稀种或对与 方:健輸入 与 经的传统交换超过大价格

同 通常移动与抗体的移动对所使相关 角 色与角色之间的通常移动速度并下相同 通常移动在细微精度弹簧轻通时能更到影 好於 通用任用,但作为大芬图 引擎以及转 维有多位量时度 樂泰多 用DASH来。我



## 1 ... 1 ... 1 ... 1 ... 1 ... 1 ...

为每个明体最主要的进攻武器、在例 即槽向动即发动与在DASH中发动主政器 攻市初出现和通常状态不一样的改造效果 如學放入进入已方成已方进入较方主欧器 区域发动主道器攻击则会进入丘板疾令。

## COMPANIENCE OF THE PARIENCE OF

最突出每个机体进致特点的辅助攻击 武器、组织每个机体的确议击或操性耗器。 相与突出。比如具备迫的绝力,或具备即 强的固定位置争制作用等等,,但一旦使 阻止其过去、等药回复时间相当长。对战 中北京岛与对际不同性能的瞬间或形态。 对时候发达、不可靠目上可。这种给入



## (Part) - 1 150

最力強力的大范围牵制武器。 虽然每 个角色的弹塞技术尽相同,但都能够起至 大范围发动密套弹器的效果。 此校万威力 虽然惊人, 但 日发动将耗费大量的技能 槽值。 可基础发动不同的是,配合不同的 介向组合输入将实现不同的卵罩技巧(每 个角色发出的反下周

## Power Joseph

当勞轉过手密集无去驗證时, 疫当果 虧后动助护實果进行防禦。开助即實后變 前在的助护實果进行防禦。开助即實后變 和 应的均打开助护實形成确定動傷时, 也会 耗機对的一體的核能轉數值

## TONT 6 PASSINERS

对应方向键+A键启动后、容相对应方 向进行快速的冲刺、由于通常移动速度偏 慢、所以进行大区域转移时则多要使用 DASH来字现快速移动的目的。

## PONT PARE DRIVE

对方如BOSS状态下,已方旁身BOSS 召喚点数的情况下,接召唤BOSS博特能 等实现"反應服勢期"。在使量時周围的 子弹将全部消失。这也将成为被动方喧 反吸,为胜的势脚手段。虽然附面能力突 如,可发动。次被邦耗费50%的技能槽。 可谓极为限费约的脚手段。

## PONT 9. BOSS/HEAD

当我維持者 格次上,BDDSSG晚 放存有价第2下便可以发动BOSS码。 每个角色的BOSS能力由不相间,对应打 击放用也不一样。4BDSSG等效全时就 可解使开始统计研究),铁能能力率或 召唤BOSSI似等级力法模别会回着特遇 505° 上非BOSS的能力再发生均应会 8DSS 上非BOSS的能力再发生均应会 化、这点成分从及波力式使更为强制。但 在"FMA、BOSS"的软态下。早级对于点 在"FMA、BOSS"的软态下。早级对于点



## 1 解核聯合業

豐示所操作机体机体耐久值的 槽,命中所有致方发动的攻击都将耗 贵此槽。当耐久境耗费为攀时书进入 「VANISH」状态,此时再受到任何攻 击都将被击破。

100KB

## 高级弹幕接以及特殊攻击, 防护 激, 特殊移动所鲜兽的对应槽。肠盖

时间经过或攻击命中敌人而增长。技能槽的合理消耗符是胜负的关键。

## 罗卡胜利回数

14 10 10 to --

比賽时间買示,剩余时间低于20 秒时,双方机体耐久值便开始镀镍回 減。时间到零后,机体耐久值多者为 胜利方。而如東时间归零但双方机体 耐久值相同则进入加时套。

## **创新和胜的印象新**员

在朝性《優先光教育》之前,Cww 不能是一个集态的小的途性。但 《後元之教育》这款件品的构写规则之 另一种传统写的种生要推开行器。 野東度高校时对他应定是成为了金 修 6 14 后的对于是一个。当年高是特点型 一个。 15 一个 14 后,当年高是特点型 一个 15 一下 15 一下

# 5 BSSS TATE

实现召唤时此标志为灰色。

此光标准确显示机体是否可实现或 已经为"OVER DRIVE"状态。绿色时 为可发动状态,黑色时为发动术可, 青色内动时为正在发动"OVER DRIVE" 状态,而红色显示时为中断中。

机体以及驾驶员状态情况表示,以 及残机数数目显示等综合显示区域,半 透明度可以在OPTION选项中进行调整。

- B 正 3 55 已方模作机体所在位置显示
- 9 EST STATE
- 对应主武器攻击方位以及主武器攻 击综合状态的显示。
- 对应副武器攻击方位以及副武器攻击综合状态的显示。

可要再用任品急速弯缸的人、包含热行 获。他办了多次全国大赛以及地方争弱 等。 游戏真正实现了与每斗件品相同的 竟按规则。 如今这做作品在面下、模型 企化、新时能与加立及分多安度模型、 包经、平级参型贴约公公司公全、 玩赛可 、表面在存货后原支进行繁化的舞蹈 洗。除了个人模式之外,游戏还完全对 及心如比如的在规划的。让完保可以在 企业性的和性质型的。





这些游戏又是改编自同名的动画作品,似乎是近的改编风潮并没 有有主義的 就其思晓来路。因为其作的故事已经得31人。积以政教 改编的游戏在编乐性上还是比较令人满意的。

49 99 # 7



AHOVA是一个关不怕地不怕的小孩子。这个小家伙在 计编数引度小之系并没有遇到电台直接, 依然不了宽色

· 个人类的小孩被蚂蚁施加了店 老的魔法,变成了和蚂蚁 船大小。 **齐服务、如此的故事设计是不是上中** 国玩客想起了当年的国产动画片(重 周太王〉呢? 只不过游戏中的, 攻井 没有被蚂蚁吃掉的危险。而是与蚂蚁 井間生活在地源學。 起萎动。 起 见食,甚至一同抵勤外敌。这款游戏

是改编自华纳公司最新出品的同名CG 动燕,和动画的故事相比,本作中明 并且被命令去做许多專情来为这些由 显在内容方面丰富了很多、并且预过 之后价也会非常佩服制作人的想象能 力,他们几乎完全再现了蚂蚁的日常 生活,并且为之赋予了童话色彩。不 过这款游戏明显显低龄向的作品 难 資得低、操作也簡单, 如果實政計學 轻松游戏的玩家也可以拿它解解闷。

## **भूग विदेश**

游戏的一开始, 动画会为你讲述 这个名叫HOVA的孩子为什么被变成了 蚓虾大小,而后这个不错反抗的家伙



就沦为了这帮电子的长工, 其接受的 第一个任务就是细励蚂蚁宝宝。这个 任务非常简单, 就是把协荡在图图的4 拉蚂蚁卵放到地图中央的几个不知道 什么东西的圆岗中。在第一个任务当 中,大家可以熟练 下操作,当收物 完3个之后, 主角的力量忽然有了一定 的提高。于是就可以去搬开挡在第4颗 印前的石头,并在跳。13个高台后完成 这个任务。不过数个任务也没有那么 简单就结束,当4颗卵都收集齐后, 旁的周巾打开了。里面出现了很多凶 猛的甲壳虫, 此时玩家首次得到了武 器,按方块键就可以轻松干掉他们。 而且按住方块键蓄力还能发出强力攻 击, 只不过速度太慢, 不怎么实用。

## 大家还是老老家实地打吧。 驱赶入侵的甲虫

及规则第二个任务就是要参加战 不过战士只有玩家 个人,这些 蚂蚁可真够坏的。别怕,这个任务也 就是山玩家在两分半的时间里干掉20 只中子, 根本不質難。这次炒斗基本 分为 轮, 前两轮都是对付实力较弱 的绿虫子, 它们最多打正下就转了, 而且周围也有补充体力的黄珠、所以 根本不用害怕。倒是大家要当心周围 像刺球一样的植物、碰到它之后不但 卷体力,而且还有短时间的硬直。而 当进入第三个区域之后, 大家所要对 付的就是皮比较厚的黄虫子了,每个 大概要敲6根子才会死。好在这个任务 给的时间还算比较宽裕, 般在时间 是时间问题。

走会的时候。大家基本可以手续30只 左右。

## : 保护大毛毛虫

听这个任务的名字就够怪的了。 平时我们都讨厌的大毛虫这次切成了 要保护的对象。HOVA的使命就是要在 5只大毛虫死掉之前,把它们周围的吸 血小虫子打死。这 关的难度比起前 面来说要擦高了一些, 因为大家真的 要抓紧81 旬,否则当小虫子多起来的 时候, 大手虫是很容易死的。 先赶的5只小虫不过就是热身,后来分 别要打15只到20只不幹,而且大家要 注意,这些小虫子会趁你不注意的时 绿跑勤你的身上,必须赶紧把它们打 下来。更让人分心的是在救最后两只 毛虫的时候, 地面上还会出现喷泉, 那些水流也是会让HOVA受伤的。大家 注意, 这周围有补血的地方, 一旦体 力不足就赶紧去补。

终于打破这几十只讨厌的家伙。 但任务并没有结束,你还要去找3样东 西,像绿色的马蜂窝,不管它是什么 吧,反正似乎是后来的武器。游戏讲 行到这个阶段, 主角HOVA的能力又有 捷升了,这次他可以在有图腾标记的



! 第二个任务可以歧称为"由于无效"

地方雕型更高的地方, 不过只能坚持 10秒左右。而且在本关中有几处有红 色圆形标记的平台、大家只要在这些 地方按見鏈就可以撑起斗簧飞到下一 个目的地。另外基些可以爬的树上也 不是安全的, 那些叶子不能踩的时间 太长、会排下来、大家的行动要抵紧

以后出现的关卡会越来越复杂。 不过游戏中在每 个细节处都会有提 示,大家只要按照提示,估计通关只

首先说本作的操作方法。前而已 经说了这款游戏的操作非常简单,已 经货单在报客上作配工用大车头目指



为是积效的 n . . . . . . . . . . . . . . . 底的危险。另外,其他的动作结合也都 马进度的,不过在蚂蚁渴里有不少分 报酬单、如R1是

坝察周围环境, L1是锁定前方敌 人、而像抓取 抛榔物品, 还有 攻击等技键在游 戏中也都会有相 应的提示,非常

明想、我们这里也就不多说了 然后再属要讲的就是游戏中 些道具的问题。主角的HP在 开始的时候是用屏幕上方的回 个红豆表示的、补充体力的东西 有两种,一种是黄色的圆球,一



色的圆球, 次可以补充3格。黄色的

式。这款游戏并不是简单的动作闯关 游戏, 而是要不断接受任务, 去替妈 令, 游戏主角HOVA自己就会做、例如 蚁川完成很多日常的工作。在游戏的 跳跃和攀港等。如果前面有悬崖或者 地图中有 个关键的地点叫"蚂蚁的 是转率的率台、抗繁只需对准方向用一会议案"。在这里面会有5只可以不断 棉杆控制HOVA直接对着它跟过去。在 给你分配任务的蚂蚁,每完成 个, 边缘的时候主角就会自己跳跃或者是 他们就会给你一个新的任务。当然, 即上去。这样 来,就避免了自己操 你也可以选择不接受任务,而在蚂蚁 作时选择不好起跳时机而导致坠入谷 的世界里随便玩,但这是不能增加游

> 支、而且一些需要的道具 魅分布在各处, 先到处走 \* の是很有好かか



次能补充 格体力、男 种是短 "前面有不发光的东西就是新业价集单的业务。



藏海以每周200美元的直形成为当时每头帐系的使位 ※ 从系统解除业务积决出一个条件估价证—

在超过30年的费勒斯克中、美術型率影验目进 小學是最重新厂育——证書 (SEGA) 、在掛入排 乘票之前, 世嘉曾是开发娱乐抗器的会司。将视频 游戏与娱乐机器相结合、使世高评给这样激界崇客 **崇廣,經典衡訊名作从此展出不穷。至今芳止,除** 海市场抽出了400种以上的衡机作品。从两种放了密 **著在日本的虧机效展更中華足輕重餘地強。从电子** 專材到视频游戏,从310多边形到网络,简视政密了 能提高对技术与创造的先情效意不减。

世喜从视频游戏诞生开始,就最力于生产各种 电子器材。1973年、世嘉掖出了日本第一依仰机游 不同收拾。之后、董書又曹華1885年的《Si 影響游戏的時代。3D多迪那被求的出現、使普喜皮 所述項技术转应用先報。在原來的構成《VR统士》 (993年) 中,普通人美子在等装罐延券需查提的

从1951年创业至今、业务拥有30多年查得专项



本成立了概要和循環自动调片点唱机 (JUKEBOX)的公司 "REMAYER&STUART", 主要业务来自驻日美军基地。

1957 太东贸易股份公司 TAITO的股票、成立。

1954 REMAYER&STLIART AND BUT ST SERVICE GAMES\* **阿尔 由射動係等(NAMCO的財産 成立** 

1957 1957, SERVICE GAMES公司改名为 SERVICE GAMES IAPAN" IGHIANTI

958 威利·彼金伯萨姆博士开发出世界上第 **数级强激效。** 

1960 1960, SERVICE GAMES JAPANIE 1972 司 时分离成"日本娱乐物产"和"日本机械钢 造"两个股份公司、并且开发出日本第一台自动 地片点槽机SEGA-1000。其中的SEGA分别取自 SERVICE和GAMES的前两个字母。

1961 (JUNGLE GUN) 在日本安全。

1962 视频游戏 (SPACE WAR) 诞生在大学的研究室中 第一届"銀乐机糖廠(AMUSEMENT MACHINE SHOW)" 召开。

954 日本娱乐物产将日本机械制造吸收合并、定名为"日 **和威乐物产'股份公司,并开始制造娱乐机器。** 

1965 日本銀乐物产将ROSEN ENTERPRISE有限公司吸收 会并、定条为"世事股份公司 SEGA ENTERPRISE 年,日本第一款由太东贸易制造的排玩具机(CRANE GAME! (CLOWN620) 發扬。

1966 世嘉推出模扣潜水框发射象 图 量,以去沉寂静为目的的体格推改 (PERISCOPE),并且在世界范围内 开始进行。世事成了随条世界的公司。

1968 启亮成为世基社长的"中田 準備"成立ESUKO粉易公司,其出 色的商业表现引起了当时世嘉社长大卫、罗森的 丰食。

1989 英国企业GU FAMESTERN INDUSTRIES购买出高股票。

1971 世界首獻商用视频游戏 (COMPUTER SPACE) 登场。 1972 ATARI公司发票 (PONG) 独立型物机厅出现 世界第一台家用电视 [

雅技 "ODYSSEY" 全意 1973、母庭安定日本第一分超額法 机游戏 (PONG-TRON) KONAMII 业 股份公司成立。

1978 世書爱家街纸游戏 (GOAL KICK)。

1977 世書发卖街机游戏 (BOMBER) 常用视频游戏机 "ATAR 2600" 发表。

1978 世襲发卖街机游戏(PRORACER) TAITO公司发卖 授頻游戏 (SPACE INVADER) -MONOR SHIP SHIP

1979 中山隼雄担任世喜剧社长 世嘉发卖街机游戏 (HEAD ON)

1980 世裏引进ATARI开发的 (MISSILE COMMAND》 NAMCO发表授频游戏 (PAC-MAN) .

1981 世事发卖街机游戏(SPACE ODYSSEY) 日本銀乐工业协会成立 任大章发素提频游戏 (大会部)。

1982 KONAMIT业股份公司放弃贩卖部门、成立KONAMI

983 中山隼雄担任世票社长 SYSTEM I 泰板登场 CAPCOM股份公司成立 世嘉发卖家用游戏机SG-1000 任天 整发奖家所游戏机FC。

1984 世亮加 / CSK集团 世嘉改并有限公司成立 中,力 也、粉末紹供入世事公司 世事发走室用游戏机SG 1000 H

1985 世界美国公司成立 小口久维进入批事公司 SYSTEM II 基板导场 世里发型体感式街机游戏(HANG ON) = 世事发表插玩具机 "OFO CATCHER'

1986 SYSTEM18高板景區 SYSTEM E無板骨掛 世惠米忠 SEED WAY / OF TIREAL!

1987 X BOARD基板骨场 世事发电告机游戏 (AFTER BURNER) 家用游戏机PC-E发卖。

1988 SYSTEM24事接登场 Y BOARD事接登场 游戏(稅 製断 5(2) 量送→ (保室新 5(2) 开始 5行、世事労免折利 第 戏 (GALAXY FORCE) 世事发卖家用游戏机MD。

1989 SYSTEM18基板登场 名越稔洋进入世嘉公司 世嘉 发票街机游戏 (SUPER MONACO GP) NAMCO发票街机游 # (WINNING BLIN) . -

1990 世事发奕衒机游戏 "乌-世喜发卖GG 任天堂 发素實用效性的SEC

1991 SYSTEM32基接登场 CAPCOM发彩街机游戏《街头票王2》

1992 MODEL1基板登场 世裏发卖街机游戏 (VIRTUA RACING) . "

1993 世易发卖街机游戏 (VR战士) NAMCO定期得机类对(II.提案车)。 1994 世裏UNITED股份公司成立 世裏信 贷股份公司成立 世界音乐网股份公司成立 世幕在中國北京成立世界华輸文化學年有限公 初 MODEL2基板登场 佐佐木健仁进入世

嘉公司 世惠发卖街机游戏(梦游美国) 高发素街机游戏(VP拉士2) 世冕发雲家用游戏机SS 3DO公 司发卖家用游戏机3DO-REAL SONY公司发卖家用游戏机PS。

1995 世裏为了分享服务部门、成立世享新數据各股份公司 世事考查相相娱乐器材 "PRINT CLUB" 世嘉发奕街初游戏(世嘉拉力) 电轴拔 SEMME CESA STO.

1996 世事的部官 "JOYPO...IS" 开业 MODE\_3基接导场 世事发素街机游戏 (VR龄+3)任天常发票家用游戏机N64。 1997 世裏与万份取消会并 世裏发表

街机游戏 (VR射手2)。 998 入交邪 郎担任世惠社长 NAOMI基板发表 世嘉发 紧京用游戏机DC 任天常发卖GBC。

1999 世惠发卖赛马街机游戏 (DERBY OWNERS CLUB)。

HIKARU基板登场。 2000 世裏内部开发部门与AM设施部门分离 大川功担任世

塞牡长 正式更名为世暴股份公司 等山哲作为特别顾问进入 世裏公司 NACMIZ基板登场 SONY公司发卖家用游戏机PS2。

2001 大, 功去世 佐藤秀树相 在世嘉董事长 香山哲担任世嘉董 享兼最高执行责任者 世幕发表街 机游戏 (VR独士4) SNK公司倒 研 家用游戏机DC终止生产 任 天堂发卖GBA和家用游戏机GC。



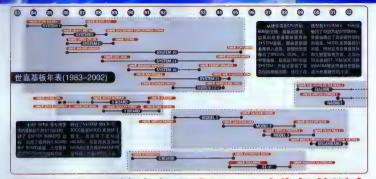
002 世嘉统 旗 F5章娱乐子公司,成立世嘉娱乐股份公司 TRIFORCE基板发表 CHIH.RO基板发表 世高发卖体部街机 游戏 (SOUL SURFER)。

2003 世寨的大股东CSK集团向SAMMY公司投资。

2004 世裏与SAMMY公司合并,成立SEGA-SAMMY HOLDINGS股份公司 世黑发卖多人卡片街机游戏(一国志大战)。

2005 L NDBERGH基板发表。

2006 世嘉发卖街机游戏 (VR战士5)。



# INTERVIEW鈴木久司谈SEGA式街

# 

**建物价值数 图 大机械运动动物 题** : ■教長1962年进入世寨的 部时领还 14日本机械制造。关于进入世界的理由 量动物讲是因为休息日比较多 笑 ペデ日本只有一些外班企业才提供周末双 3个里期有还全休息,这在当时的日本是 绝无仅存的。公司将工作时间和休息时间 严峻区别开来, 但是工作时间却要非常严 华 财复是因为公交车的故障昨年1、旬、 也会被视为迟到而把掉薪水。因为是外费 企业, 所以享用解释外国人, 所有编法 都要用英语书写,传统的盖章也变成了签 空 这种职场风格一直持续到被CSK控股 MITGRASE.

一开始, 致主要是开发 些赌博机 (SLOT MACHINE)和自动唱片点唱机 (JUKEBOXI。当时的日本还没有进入大量 出口的时代、我们也算是出口企业的先 装。后来公司开展了娱乐业务,最初都是 仿造从美国进口的二手机械,不过那段时 闹真的很难忘。虽然都是没有显示器的娱 乐机器, 却能使我们很投入(笑)

## 视频游戏之前的电子器材、基金样进

fr开发的?

**铃木圖电子器材的开发也是在开发室进行** 的。只不过开发工作困难重重。坍额游戏 主要是电脑程序上的书写,可是电子器材 放必須还要素原构造。器材效率、成本、



名了。所以当时是将开发与设计进行分离。 开发是对器材的整体进行提案, 再由设计 人员去基体实现, 电子跳材的开发与设计 好像段感波冷软件和硬件的开发, 硬件就 像和被设计一般非常重要。 个软件开发 者估计1作3年就可以独当一面。但硬件的 工作需要一定经验的积累,没有5、6年码 均不行。

年轻人可以进行大胆的设计,但很可能 会出现按键。管体外侧太厚了,可能会加 大筐体重量、太薄了、可能容易损坏。桌 上管体也是如此,如果不清整一般街机厅 门的宽度,就无法决定管体的大心。虽然 在制造由子器材的时候拥输体、但要很具 体定现19计划非常之效,现在市机的压量 都很好, 就算出故障也就是出在显示器和 基场上,当时世皇可县市银了大量的电子 展材殊提人吊帽(笑)

排逐逐上增起70年代视频游戏程标后

時末■ (PONG)推出的时候, 听说没有 使用CPU,真让人佩服。单纯的0和1的组 合(二进制代码), 很快就得到进化, 诞生 了各种各样的游戏。这就是那个时代的窈 影。当时,TAITO出了 (SPACE INVADER) NAMCO出了 (PAC-MAN)。其实世惠就 是从那时开始启求高速处理技术的。而且 在体感游戏方面有了突破。在16位CPU还

> 比较昂贵的时代、世事曾 拼命努力去实现两块8位 CPU的组合。追求技术的 进步。一直都是世寨的独 かかかりかか

世嘉时刻在关注和预测 市场,一直在思考新的东 西。如果开发现在流行的 东西,也许开发结束,流 行也随之结束。所以世幕 一直在思考未来的事物而 进行开发, 要提供玩家想

人型体感激戏的流行就是食事的一个

shahim c 岭水量其实体部游戏最初是英国发明的,

当时去参加美国的AMOA展时间 次看 到。好像是个油压机器。第一天可以动作。 由于设有耐久力。第二天就停了 估计部 是世界第一态体感游戏。世嘉的第一台是 大家熟悉的(HANG ON),最难实现的就 是可动铝分的耐久力。必须要将催体制作 得非常坚固、能承受较强的破坏力。特别 **泰能够让美国人那种力量比较大的人接纵** 

## 从大型校体的外形就可以看出起从以 STOP A STATE OF THE PARTY OF TH

60.木■分替。以取除过得多投影类型的事 车和射击游戏,看起来都和现在的大型 物体视相像。只有具备旧时代积累的技 水力、新财代的开发力、制造工厂、股 奖能力,再加上摄影篮等这些世事的绘 会定力,才能够知杀出大切管体游戏。对 们贴续推出了 (HANG ON), (SPACE HARRIER), (OUT RUN)等大型壁体。 最后还制造了R-360(笑)。那个时候真 是很快乐。

岭木里大型锥体之后的另一次 1 跃点 3DCG的景场。当时的CAPCOM推出了 (街头霸王2) (1991年), SNK也推出对 战格斗游戏,作为关西厂商开始崭属头角。 而1989年NAMCO推出的3DCG AM (WINNING RUN), 却并没有引起太 反响。虽然3DCG时代已经到来,但是 推出 (VIRTUA RACING) 开始, 3 真正引起人们的关注。

## - 総后供寫的SDCG器度时代 BLESS MILES

除本■是的。紧接着(VR战士)的节 标志着世裏进入了3DCG的第二阶段。臺灣 世嘉很擅长制作赛车游戏,不过当时 SEGA-AM2的负责人拉木裕看到(街头套 王2) 很受欢迎, 就提出您制作对战格斗游 末辐制作的游戏基本上页点靠到100亿日元 方右 加限制作格斗游戏失败了可能会影 响其他游戏的销量。不过那个时候 铃木 裕却以"用3DCG表现关节动作充满挑战"

为由, 执意要制作对战格与游戏。结果 (VR战士)成功了,这应该是执念与精神 的产物、看着(药水)也许就会明白、那 器鈴木輪花蘭4年时间制作的。连续4年做 OF STREET



前岛 "日本机械制 之前,一直致力于开 EBOX)和电子器材。后 内负围入, 推出过数数大作 在第二软件研究开发图和CSK 综合研究所合并的时候,担任社长。2001年公 简更名为SEGA-AM2, 并继续担任社长。

## 1973 ~ 1984 -

## OD-SAME AND THE PROPERTY OF TH TES TO SURFERING

日本超频游戏的历史 R A 1972年 ATAR! 公司的 (PONG) 进入日本才算真正开始。但 是并没有突然实现视频时代的转变。因为 在这之前的日本经历了报长时间的电子器 材时代。所谓电子器材(Electronics Mechatronics) 是指不使用显像管 以将 活动的实物直接投影在屏幕上的表现方式。 进行娱乐的礼器 在电子器材领域中、世 器 直具有较高的技术能力。

进入上世纪70年代, 视频游戏登场并 新斯取代电子器材。特别是1978年一推,由 始非常进行的 (SPACE INVADER), 多也 成为早期视频游戏的代表。当时日本的两 大游戏厂商世裏和TA TO和感到电子器材 在表现力上无法扶衡视频游戏, 便毅然加 A视频游戏的商战。世裏更是于 (PONG) 舒助的第二年, 就推出了日本第一台视频 游戏机 (PONG-TRON).

> 当时的视频游戏基本 上不使用CPU, 而是使 /国际基化校保护法的证法。

用TTL理论信路进行基板设计,而且每一台 **超是人工知识 随着技术力和表现力的讲** 步、新的想法诞生出越来越多的观察游戏。这 對日本厂商进入超级游戏设置的运由, 验

7月才提到的新技术 新泰拉集场或少外 还有其他若干理由。由于当时日本的保铃 时,世嘉郑正在研究具有2合1系统的健体。所 球市场扩大、合并了电子娱乐区域、使权 频游戏成为大众的娱乐器材。另一方面。 卡拉OK的热潮逐渐冷却,使自动唱片声唱 机 JUKEBOX 的销售受到很大冲击 像 世裏和TAITO这些以自动唱片声唱机 JUKEBOX 为主业的公司,必须面临改 革去寻来新的市场。

随着TAITO公司发卖视频游戏 (SPACE NVADER) 游戏中出现了敌人与自机的 概念、玩家们第一次有了游戏主人公的感 \*\* 人们对这款游戏的狂热程度甚至形成 7社会现象。当时得多公司随即推出多款 类似的作品, 世裏也在1979年推出了模量 彩色显示器的 (SPACE ATTACK)。

可预游戏的狂热同时也带来了一些问 腺、基板的非法拷贝财器其中之一。 正例 为如此、游戏的著作权得到重视、也促进

FOATIF 是在INVADER中華以自由 谓2合1系统是指可以从3台桌上整体的两个 游戏中选择自己喜欢的游戏。其中具有这 种系统的 (HEAD ON) 和 (DEEP SCAN) 都获得了不错的销量。

在这个时期,玩意进行游戏的方法有 了很大的变化。在视频游戏刚刚诞生的时 **%**、和电子器材一样。 投頻游戏大多以时 间别为主。但是像 (SPACE ATTACK) 这种强机制御效制统 了玩家更多的机会。世 事得早就采用了转 机制高锌, 并相快

的先驱人作《HANG ON》吧

出在当时几乎有些迫在眉睫。

经★■品的 当时桌上表现的切错效块上

据主点。但总体感觉都不是很好,而且激

戏厅中就像是不良少年的繁会场所。这绝

不代表游戏业具的初亩, 新形态游戏的地

一在桌上游戏的时代。操作大型保体的赛

**车游戏非常有侧盘** 基系基因为有侧路解布

**铃★■可以这么说。但是在企到的阶段还** 

是步履艰难。当时日本人的想法、嗜好等

都在发生很大的变化。所以对游戏厅的来

来无去敏出准确的预测。还有就是很难将

自己的相法完全实现。比如在开发快要结

束的mile、为了方便电流的回落想将被体

在自己的游戏中语 製了1980年。

在了掛广。 整个游戏市场发生了

变化, 游戏 的种类增多 了。硬件的 大幅进步, 大量的包件也 第2原生,更 多的厂商也

CHEST TENNS 加入到游戏的 高战之中。海 20 to 00 at 100

进入了。时的空前繁荣时代。世嘉于1980 年得出的(SAMURA)等游戏,通过高超 的技术表现出角色丰富的劲化、也让世间 知道了动作游戏季型的存在。

这个时期的世嘉对3D影像的追求,也 证明了自身的实力。1982年,游戏业 思報 就使用立体影像的基水艇游戏 (SUBROC 3D) 就出自世嘉之手。世嘉在 开发游戏的时期中不断增零、让世人感受 到GDCG表现的魅力。从街机的出现开始, 世基就致力干这项产业,不断企业新技术 的简时,通过大量的条件停全世界研查知 道了世嘉的名字。世嘉已经在整个业界建 立起 座现名为SEGA的街机帝国。



# INTERVIEW<mark>铃木裕</mark> 世嘉成功背后的秘寧

这次型请您读读 VR战士/以前的话 题。 作先就请您接述一下树进入世事时的情 形理

验水■我刚进入公司的时候,部门的部署 没有硬件和效件之分。我一开始和佐鄉 秀树一样, 主要负责硬件。不过, 他当 时非常严格,大家都称他为"鬼之佐藤" [等]。原本世惠就是外资企业,日常对 话中的英语非常多。知道"Issuesin"是 什么意思吗?

是什么意思啊?

铃木■ "ssue" 是论点的意思 "Slip" 是书类的意思。我们不用"Paper"来代表 纸张书典,而选择领式的"Slip"。总之, 当时的世惠公司内部是一种英语消天飞的 感觉(笑)。但是,与现在发达便利的问 绵时代不同。当时并不真正了解要式的工 作风格。比如,在真正的美国公司中,每 个工作人员都有大概9平米左右的工作区

地。可转当时进入世惠时、还是4人共用1 张嘉子, 5人共用1台电脑, 甚至部人平均 只能用两小时。现在我是1个人用得客台申 脑, 感觉到时代确实变了。

铃木■最初的作品应该是我进入世裏別滿 1年时, 开发的 (CHAMPION BOXING)。 当时是企划主任。本来是作为SG系列

(1983年世嘉发泰的家用机SC-3000和 SG-1000)的作品。但原来某推出了物机 版。销量据杀不错,所以《CHAMPION BOXING ) (5 I **条投开发的第**1

款京用游戏, 又是我开发的 第 1 款 等 初 第 戏 我负责店 企业 设计能

纺后维基 体感游戏系列

# 最初领衔开发的作品是(HANG ON)

划刻 下、几乎是不可能的。 风险太喜 **身務全转算等得多的提出在專業你。** 开发 (HANG ON) 的时候、大概有多 少人参与了制作。

物的环境呢?

**岭木曜那个时候的工作人员并不算太多。程** 序基本上由我和两个人来写, 两就是3名设 计人员,加上音乐制作的话总共8个人左右。人 数上相次无法和现在组出。

·开发《HANG ON》使用的基新基础 铃木瓣是的。但经常都是在基板没有完成 的情况下,先进行软件开发的工作。因为 我经验不多。所以经常回答 "能做的我 会试着做,但估计非常闲难。"在开发自 时候, 我只能通过学生时代购买的AR 8800:1981年日本生产的个人申除 BASIC语言进行模拟开发。基本企作次等 了新的企划时,因为基板还没有破影。 只能先用PC亲模拟开发。在模型开发的 程中,我们会发现一些问题,然后与基础 的开发人员进行沟通。使他们可以在细带 部分进行一定的调整。《VA战士》制度的 时,就是这么一点一点开发的。

豫此之外,在开发《HANG ON》时, 还有什么其他困难吗? 转末■除了游戏性和游戏设计以外、还要

考虑到基本的安全性,要将简体的每一部 分进行细致的调整。虽然是体感魔托车 游戏,但却不能使用真正的摩托车。因 为(HANG ON)必须能经受起从开店到闭 **店的时间内,不停被玩家操标。要是真正** 的磨托车,恐怕早就坏掉了。如果出现故 障,修理起来也非常麻烦。当时的世嘉殿 现在不同,拥有技术的专门维理人员并不 多。(HANG ON)之后,开发的速度加快 了。这就是世襲的一贯作风。景接着、又 开发了(SPACE HARRIER)。(AFTER BURNER)等。当然还有那款大型管体 "R-360", 体感游戏的路线走到 "R-



電車代券AM2票Ilv所 在为程序员 制作人 的开发,以及领衔开发了后 "VR战士" 系列。1998年担任 世界股份公司执行役员。兼第二AM研究开发 昭鄉长。2001年泰樂和哥·SEGA-AM2紛份公

SEGA-AM2 (1991-2001

1991	I STRIKE FIGHTER
1991	(F1EXHAUST NOTE)
1992	(ARABIAN F GHT
1992	(VIRTUA RACING)
992	(SOREYUKE KOKOROJI)
1993	(VIRTUA FORMULA)
993	(BURNING RIVAL)
993	(FLSJPERLAP)
1993	(SOREYUKE KOKOROJI 2)
993	(VIRTUA FIGHTER)
1994	(DESERT TANK)
1994	(VIRTUA COP)
1994	( v BTuA F GHTER 2)

ALL ARCADE GAME LIST					
995	FIGHTING VIPERS)				
1996	(VIRTUA FIGHTER KIDS)				
1996	(SONIL THE FIGHTERS)				
1996	LV RTUAF GHTER 3)				
1997	( RTJA F GHTER 3tb )				
1998	(F GHT NG v PERS 21				
1998	(DAYTONA USA 2)				
1998	(DAYTONA USA & POWER ENGINE				
1999	(F335 CHALLENGE)				
1999	(OUT TRIGGER)				
1999	(18 WHEE LE A)				
2001	(F335 CHALLENGE 2)				
2001	(BEACH SPIKERS)				
2001	, VIRTUA FIGHTER 4				

# 1985 × 1991

185年前该设是日本娱乐业员 大变动的 在。梅根"风俗音ッ志 本成人娱乐青业法 的修改规定 未满15 **お映上6点以后、未満18岁映上10点以后**。 禁止进入击机压 击机压的进度时间提前 到深夜12点。这种规定的实施,从社会有 安的角度考虑无可非议, 但对街机干朱说, 却形成了很大的打击。营业时间的响短会 直接影响到街机厅的营业额。结果、从中 机压经受卖路里依案各种呼应 希望嫁领 游戏1次的时间,希望增加难度改变游戏系 50,50

另一方面,硬件的日新月异也使游戏 的内容发生了很大变化。这其中的典型成 在探针里按用的食觉等改造的"休底造成 界列。85年的大型体密游戏(HANG ON) 价格出, 标志着体感游戏时代的到来。 医 接着世裏于同年又推出了(SPACE HARRIER),使体感游戏出现了空前的高 人气。通过玩家的操纵,可动管体可以改 变位置,在高速的3D滚轴中享受射击的责 特殊, 文献是 (SPACE HARRIER) 新带来

的全新威妥.

体够游戏的大流行。也使世嘉欲罢不 (P. 86年): (OUT RUN), 87年 (AFTER RURNER) 招维士现在世界各地的街机 厅。其中(OUT RUN)更是成为世界级的 人与赛车游戏,而且游戏的计安委电视域 了性别与年龄的界梯。受欢调的理由是复 而易见的 其一, 从没有过的具有独特外 设的继体设计 其 宏视了高温度动动

3D模拟西面。 per 麻 Jiết M 了大曼欢迎的 南机, 也给 街相厅要板 提高品彩牌 用带来了理 曲 。 ( O L T RUN > N. T. BURNER) # 游戏,一次的

游戏费用涨到了200日元。1988年登场扩 大型確体 (GALAXY FORCE) 甚至标价为 300日元一次。此外,世嘉又推出想玩具机 "UFO CATCHER" , 吸引了大量的女性走 入街机厅。结果, 当时的日本街机厅并没 有因大"另保营业法"的经验、而陷入会 图、反而进入了空前医操的新创作。

**企机的发展虽然并入了** 心黄金纤维。 但好表不长,受到结构游戏多行的影响。 一生物的印刷3分钟"的主张在从展开的 推广, 游戏的难磨堪加了, 游戏系统的发 展受到了每天的影响 为了看到后面的萨 线内容 玩家只能不停地投入金钱。难度 平衡以及实力至上的基本精神, 在利益的 黎伊下被商家所动摇,在由机厅中专主干 游戏的玩家减少了。

与世間时、两人同时游戏的赤机也要 到了冲击 旁现役角的动作游戏争速减少 得多射力游戏加入 \*BOSS、湘度大幅提 E. 与体格游戏的宽合正好相互的是, 普 通偿体的游戏正在痛苦的挣扎。结果、本 来丰富的游戏举型在传播音唱、游戏厅在 众多开京心中的魅力在逐至减少 街机厅 中的某人已经不是原本留连广场的经常们。 等品品 接触游戏的LU 初级玩歌 file 在占据这里。

但是,以LJ为目标的市场战略也似乎



21 15 . 垂曲 吊州

育设. B-360 的比较是也暴对体等游戏的 女排战、 是由于昂寿的运价 缺少维护人员等原因。 便这台大型筐体成了失败之件。到了上世 经80年代后期 人们对各种大型镀体已经 司位即榜 社口整成的暴力者生 7、 能加 1 各「卷在每通整体上开发力的低下、整

个业界正在酝酿 场巨大的革命。 1989年NAMCO推出了使用3D多位形 的赛车游戏(WINNING RUN),给世嘉带 来了《太岭》市、对于 首竞满自信的世 嘉来说,30多边形是一个尚未涉足的领域。 有从高体感游戏开发的铃木料舒展从此时 开始专着于3D多诺形的研究。时间到了 1991年, CAPCOM推出了(街头開王2), 对战略斗游戏开始流行。这时的世裔并没 有在休息,而是正在专主开发将给后世带 来深点影响的 系列惊世之作,



# INTERVIEW名越稔洋

## 清清读89年进入此高时的事情

**乌姆斯进入世集后马上被派到第八研究并** 发轫,作为转水柏先生的下罩。基本上负责 大型體体於开发 当时 (POWER DRIFT) 附别结束,正在开发(G-LOC)。但是中 途由于 "R-360" 计划的开始,需要人手。 \$ X 加入了"R-360"的开发标告。当 (G LOC) 开发结束后, 转水裕先生转入 7MODEL1基板的基础研究, 我和另外3. 4个人继续并发 "R-360" a

当时在基板的开发中、软件开发人员的 型水类到重视吗?

名越圖是的。当时如果软件开发人员想实 现某种效果,就会开发相应的基板。世書 在这个方面做得不错。当时整个由机业界 可以说非常的最气, 只要将游戏推出 就

## AMUSEMENT VISION(1994-2001) ALL ARCADE GAME LIST

LOAYTONA JSA1

1997 (V BT, A STR KER 2) 998 (VIRTUA STRIKER 2 ver 1999)

ILA STRIKER 2 ver 2000

(VIRTUA NBA)

(P. ANET HARRIERS) CMONKEY BALL I (SP KERS BATTLE)

定会受到欢迎。我也许是受了环境的 影响,整天都非常自信、游戏还没有开发 就已经开始年现地估计销量了。当然,现 在这种情形已经不多了。虽然有些寂寞。 不过承认这是一个产业发展成熟的表 理。 毕竟有品受到请费者需求的期约。才 算是健全的市场。不过, 真的很难忘记粉

# 段特殊时期的经历, 那时候作为开发者感 到了士名的白客。

朝开发 梦醉节间》为此,以体心微针 么工作呢?

名越書有了 (VIRTUA RACING) 的开发计 划、原因是3D多边形的突然出现。NAMCO 已经领先我们推出了 (WINNING RUN)。 这会不会成为主意 是当时我们争论的集 6. 说实话, 致当时特的是否定意见, 主 要还是觉得认真绘图才是王道。同样,支 特多边形的也不是少数。也就是从这个时 期开始。我感到了强烈的工作压力。开发 (VIRTUA RACING), 新禽味養采用全新約 方法,不过我几乎没有工作的热情。我正观

难地度过向3D多办形转变的心态调整期。 一后来怎么样呢?

名越圖到了(VRTUA RACING) 即将推出的时候,我的心态基 本已经OK。当时(VR战士) 正在企划阶段,因为有了(生 头票王2)的成功在先, 我也感 到如果将格斗变为3D。 定会很受欢迎。(VA 战士》上市后、和我们预

想的 样大受欢迎。现在

想起来,企划阶段充满信息

从计划到开发, 宏测部额间吗? Am 子放版表。(SPKEOUT)

、, 开发阶段充满信息, 即将推出 之前仍然充满信心 而且结果 电设定 我们压塑的、好像就只有(VR战士)

消费设计划 SPIKEOUT 的

MER 名越 (SCUD RACE) 的开发结束 心质、关于高生发致的开发经验。 经税事富了。不过我和想到一个司 號 作为游戏开发者,如果没有创 新和镍战、总是制作同一泰型的游 戏,跟退步没什么两样。虽然陶图 经常有人问我 开发了(VRT) RACING)、(雙游養国)也完成 个是什么赛车游戏呢? 可现实的 程并不是大了劉信審车 游戏而进 > 以经过长时间的思想斗争 投料 时候央定暂时放弃赛车游戏。几 投资再着周围的各类游戏,感觉至 慢变爆无聊起来。怎样积极地改变业 现状,是我那个时候够天在考虑的问题。 6 这样。(SPIKEOUT) 的开发计划基件了。

> 链定位成一款格斗动作 游戏 而世襄又具有开发 核与激致的解释历史 基子这些条件 计规模 快得到实施、大家将快鼓 连入了开发阶段。 过中间也出现了很

多明难。此如。转 照"100日元3分钟" 的考虑,怎样才能



△ 星参与开发 7 (G-PACING) , M (梦習美 5 +均的负责人。1988年 廣 研究开发部,进入第十 AM研究开 **4 担任部长。1399年,名称受更为第四** 软件研究开发配。2000年4月成订AMUSEMENT //SiONE(H公司)

自然的结束游戏》虽然出现了各种黄泉。 但深用哪个好像都会使游戏变得无聊起 来。不过后来总算勉强推出"游戏、反 响还不错 后来又推出了追加新英卡的 (SPIKEOUT最终版)和(SPIKERS BATTLE)。我在经过了(PLANET HARRIERS) (MONXEY BALL) 之后, 艾参与了家用机游戏的开发。结果、感觉 到家用机品戏的开发者和街机游戏的开发 老原来有共同的烦恼(笑)。

# 筐体总结(83-02)

世寨第一会资承部体的 引世, 可以沿 潮到1978年,距今有近30年的历史。普 通能体在一般街机厅中比较常见, 是指相 提各种基板开发、可以进行不同游戏间基 板互换的街机游戏。世界的带通管体还包 括由大画面构成的 "MEGALO" 裏列。 和事上类型、但是自从1988年 "AFRO TAR, F26°发觉以来, 世裏對:0有点推出 新的桌上筐体。本页将按照世嘉普通筐体 的分类。分别总结都市类型、桌上类型和 大阻真密带三种倍通物体。

## 桌上类型管体

世嘉的街机发展史进入筐体时代,是 1978年的事情。当时一台叫做 "SEESAW JUMP"的桌上筐体推出了。由于投频游戏 正在流行的最中。所以,这台管体甚至有 幸进入了咖啡店。从此,世票开始提出入 懂的桌上简体。T系列桌上简体不断进化、 至 1983年最终作 "T-13" 的发表。之后的 桌上匣体四丝发展了10年以上

## T 13 1983年发卖矿桌上类學管体 本体

是金属材质,却只有59公斤的重量。外 观的设计和音响效果相当出色,是一台推 尚市城之前 每人更及即的桌上简体。



## 大屏幕卷刑管体

1991年 中第2 化维热 多格平均 效空前流行。各种对战大会相继在日本各 地掛行, 市场对大屏幕管体游戏的需求日 益加剧。世書随即也推出了"MEGALO" 系列的大邱幕类型整体。由于世幕在普通 整体方面的自好口油。"MEGALO"至

## 初州東在市场上得到器及。 EGALO 50 Standard & Deluge

1992年发表,分为Standard和Deluxe 两种。Deluxe的简体可以实现评位的左右 移动。3种基板同时搭载,可以进行选择。



· MEGALO 《当时的售价非常昂贵、为152万日 **唐 片的体积传音量达到 7 358 公斤** 



## AERO TABLE T-26

1988年,使用SYSTEM24 基板开发的这台对应4人同时 游戏的桌上陪 位。特点是26 英寸的屏幕以 及搭载了惠音 质的胚期寒。 -wannanah

游戏、最普及的还 是2人游戏的整体

AERO TABLE 26 5 'AERO TABLE T 26' 的颜色不同。为了颜色四 配面设定成白 和蓝。但是之 后的世幕没有 再推出桌上类 型的筐体。 · 為「 28基于同一点

SUPER MEGALO2

**ゼ かを3900. 在**点

上海型中比较少见



一桩大品而和内 **夏声音乐跳、是** 

本媒体的意志. MEGALO 410

1996# 5 (VR&) 13) 同时登场。大原 幕管体相比、屏幕只有 41英寸。此外,本管 体上也运行过《电脑 · 规)游戏。

如水果用丝细菌 材料创作、此后的 "MEGALO" 展列至 今天教育体基础

SEGA 普遍信義 专还年本 泰型管体所取代 超市泰型从1966年开始 毎过世書的不満男力、東京已提対 中の一系列都市長型健康技術会工 000000 · 非上典型媒体 CI A LANDON CHARLES ON

## 都市参用管体

中 3.80年代后期 行真多多样的 7 **陪色风格,更丰景高客度和丽朗来看语气** 策。于是高亚城岛的初市本亚军体证生了。性 能优越县占地面积比桌上类型筐体要引。 因此等至了南极元季板"1和巨家的效彻。

## CITY CARNET 1986年世幕推

出的第一款都市类 型蟹体。倾斜的垂 声 海人同时故 戏、筐体上部的操 作说明, 据和现在 的微体很接近。当时 MAN 商的問門維出 7起市委型領体。

- "CITY CARRIET" of 化克用丁银色全基则 进, 非常引人运用 IC-limitatement



## AERO CITY 1988年 : 市、県

台大量普及的都市 型簡体名作。基本游 戏内容与系统构成与 "AEBO TABLE 26" 相同。使用了26基寸 的 大香丽显示器。



- "AERO CITY" 哲体中 达110公斤 此 "AERO TABLE 26" 東约20公斤



Same

1991年发卖, 可4人 同时游戏。为了使两侧 的玩家看清屏幕、采用 了凸面形26英寸显示 雅。而且是初次采用 FRP網路制作而成的 2019年1月1日

## ASTRO CITY & NEW ASTRO CITY



1 6+ "ASTRO CITY" & 比、在抽声器的性能 上市所和發

## Versus CITY & New Versus CITY



合对战要水, 早月 对车的经备维点提 BLAST CITY

1996年 与大佐 (VR战 ±3) 同时 安徽、世里在祭泽 競休上第一大学用 31KHz的显示器。画 而大小是29英寸。 重量为101公斤。

- 基然东南STKHr的 显示器 传多数据 伊嘉约基据皇游人 NADMINISTA.

## NAOMI UNIVERSAL CABINET



一基础在整体系统 的框子中, 並体查 世是118公斤



NET CITY



1999年 与名作 (POWER SMASH) 几乎同时登场,对应 15/24/31KHz 三种解 像度。由于曲面显示 器设州市场的原因. 本館体采用了平面直 角的高级显示器。

之处,提供高、中、低 三种操队台选择。

# 11992 ~ 1998 DOUR EN LEWY WILL

在日本经济的市法期免读成长的街纸 陛了上世纪80年代后期、开始故博发展的 **能步。技术上虽然有一些进步,但是能令** 玩家们满家的作品并不多、更多的厂商则 0) 在一种持续推案的时期。不过,对战格 斗游戏的出现,打破了这个僵局。特别是 借着1991年CAPCOM的(街头關王2)的 登场,对战格斗游戏的旋风席卷了整个日 本。简年秋天,两台背靠背的筐体格局实 现了对战台,进一步加速了对战的人气。无 独有傷. 1983年SNK的 (思独传说2) 登场。至 价、由日本美西南大松件厂商推出的2D格 4. 得到了全日本玩家压倒性的支持。

(街头舞王2) 应功的因素在干差面的 馬而和較高的維致宗統度。研查可以指言 双的通过游戏的画面感觉到硬件技术的讲 步。巨大的游戏角色、真实流畅而丰富的 动作, 让人叹为观上。相反, 角色相对较小 的射击和默默过笑游戏则显得魅力大减。角

最初开发的是 世嘉拉力 吧

戏。随后, 经就进入了世事。

作。冷静的说是在世事的大型娱乐场所

"JOYPOLIS" 中、参与制作了一些影像。我

本身就是制作影像出身的,不过这是十几

年前的事情了。后来我加入了NAMCO,于

被分配到影像部门,参与制作了《山脊赛

车),这也是我在NAMCO唯一的一款游

魂,对战格斗游戏将角色的魅力发挥到了极致。

世暴虽然晚一步进入对战格斗领域。 但是在1993年还是推出了(BURNING RIVAL》和《DARK EDGE》而此简本游戏。不 对并没有达到玩家们预想的富度, 结果以 失效告终。世裏芒非等用之輩,兼于最大 限度发挥出现有的技术是世界的作风。早 在1992年世事就已经推出使用了30多办形



的赛车游戏 (VIRTUA RACING)。自由转 换游戏的视角,真实新鲜的影像感觉,使 本作长期成为街机厅中的人气管体, 短板 一年之后、第一款使用者功能長受人物的 作品(VR幼士)就實施登场了。

3D多边形技术的进步带动 73D游戏的 发展。1993年10月, NAMCO推出(山脊 事车)。同时世墓也在讲行新基板 MODEL 2的开发, 1994年4日, 使田新華 板开发的(梦游美国),以强烈震撼的3D 名边形画而征服了全世界之数证室的点。即 年、32位賽用游戏机PS和SS的发史、提高 了更多玩家对3D多边形的认知度。紧接 量, 各受期待的 (VR炒十2) 每场, 使3D 对战格斗皮特新的游戏类型完全确立。对 战格斗游戏的流行浪潮达到了有史以来的 and the

3D多访形游戏大受欢迎。使街机厂商 在基板的竞争上日益激烈。世事更是开始 了全游戏名功形化的排战。94年的(VR战 費〉实现了多人同时在高面中出现 95年 的 (VR射手) 使总势22名运动员同时在高 面中展现丰富的动作。到了1996年 MODEL3基板和 (VR战士3) 的复表、已 经完全确立了世幕在3D多边形领域,以及 VR系列在街机领域不可动摇的地位。

随着3D多边形与对战格与的宣行。 -些原本很受欢迎的游戏类型在慢慢减少。动 作做特力态理组合的 跳跃明 电压化 特已经基本亚

华、 兼经拥有 极高人气的" 发与物下键" 系列、到了96年以后。 经在日本的街机厅中完全消失。另一方面,

由于格斗游戏系统的日趋复杂、拉大了一 般玩家与狂热玩家之间的水平差距。结果, 当时街机厅的玩家群就来越居定。有一种 看不见人口的闭塞感。 世界看到了游戏正在失去它的名样性。

并试图改变这个局面。1997年恐怖瞬材的 射击游戏 (死亡之腰),清胃游戏 (TOP SKATER》、钓鱼槽拟游戏(GET BASS)、 以及1998年的 (SPIKEOUT) 等大量新感 类的3D多边形游戏的推出,得到了玩家们 广泛的支持。街机厅的恶性局面得到了一 SPRONUSE.

时代改变了,曾经以高价格的大型管 体称霸街机厅的世嘉、也面临着改革。与 此間84、KONAMI和推出了一幕列音乐游 戏,成了街机厅中的教世主。

色是游戏的灵

## INTERVIEW佐佐木夏 致力保护SEGA大型管

**经进入世事的。但是我本人非常喜欢投领** 能是在1094年从南极兴转入世盛的。 游戏、只要能参与制作就会很满足、世事 能给我这个机会、是我的荣幸。 (6.6.木田盆定) 前巾参与讨世墓的工

# TOWN STATE OF

微子传传本先生以外,其他开发工作室 1994年才真正进入世票。在NAMCO时也 的社长膨站性高的元老级员工啊

佐佐木田确实中途进入的只有我, 刚来的 时候还受到排挤呢(笑)。不过, 独毕竟 参与开发了第一款使用3D多均形贴图技术 的《山傳亦车》。周事们创也不敢轻视我。不 过相反我自己却感到了很大的压力(笑)。

佐佐木■其实原本我是个忠实的NAMCO-FANS, 学生时代的理想就是有朝一日进入 NAMCO。当时对世幕的印象是有很强的机 被据,有一种高不可靠的感觉。进入 NAMCO的时候, 我 直说我以前曾在 SEGA的 "JOYPOLIS" 中工作时。特里在 制作(山脊寨车)的数据时,经常有局事 说颜色有世惠的风格(笑)。这个我说不 好,不过后来讲入世事开发(世事拉力) 时,居然有人说有像NAMCO的风格。我就 摘不懂了(笑)。

## ---事实应该不是这样呢?

佐佐木田当然不是,现在回过头看看(山 帝赛车》和〈世赛拉力》,本来就是各自 的开发风格啊。刚进入世墓时,最让我吃 惊的就是公司的强大阵客。从一个开发计 划所参与的人数,對各种丰富的器材、都 是当时NAMCO所无法相比的。很多器材也 都是我以前从未见过的,当时从心里觉得 世墓是间了不起的公司。比如, 在开发 (世襲拉力)时,为了让全体工作人员有 共同的感觉,不光是设计人品。 辦连程序品都一起去了美国和欧 州进行实协参客。

当时先公司在延續的登場上 EVENIE

佐佐木圖KONAMI推出COBRA基 4601、特受到了很大的接动。COBRA 基板演算的DEMO在当时来讲非 堂出色、舞作为开发人员也期待 COBRA基板的实际应用。不过我 们的MODEL3也是一块优越的基 板。MODEL2虽然从94年到97年 一直沿用了3年、但最终还是变成 了非常症熟的MODEL3。

每今的时代, 很多公司都在放在开发事 多糖性 黄蓝ROSSO基壳虫面临同样的问

佐依木屬市场的变化是一个原因, 另外赛 车游戏除了画面,似乎也很难两有突破 了。 与其免条如何停塞左游戏得到讲化。 不加夫者處制作新的东西。到目前为止。 我们好不容易积累了各种筐体的开发经 验、所以还是规则化只有在游戏厅才能体 验的游戏。

供塞ROSSO对大型管体非常执着吧。





## 松麻 粉羅糖 & 参与《世惠拉力》的

研究开发部分表所到77。1898年 AM研究开发部部长。1899年,更名为第五数 件研究开发图。2000年4月,受软件开发图署 分社化的影响,成立世裏ROSSOIO份公司。 佐佐木圖以前的很多大聚繁体, 在当时都 是一种全新的挑战。街机游戏,不继续进

行创新性的并发是不行的。世嘉下属的其 他公司已经推出了 (DERBY OWNERS CLUB)和(VR战士4),其中的卡片系统 也不失为成功的尝试。也裏ROSSO希望可 以进行硬件和各种键械的研究。这样的工 作对我来说是充满魅力的。想实现自己梦 想,就要选择实现可能性较高的公司。无 论做什么、概要有企划、又要有可以实现 的环境。目前本公司还远远达不到这种环 境要求,这也是我们今后努力的方向。

佐佐木圖主要是来自世裏方面的激谱。当 时他们答应我进入世寡后、可以更多的参 与游戏的制作。听了关于世暮各个研究开 发部门的介绍、我对第三研究开发部的情感 设计室很感兴趣。于是也算是如愿以偿了。

进入批准的印由基什么?

## SEGA ROSSO (1996-2001) ALL ARCADE GAME LIST

(STAR WARS TRILOGY ARCADE) 999 2001

游戏的发展 直存在着 个方向性、肠就是"追求更真实的表现"。所谓的大 型整体就是最大程度追求体感配合画面所实现的更真实的娱乐。大型整体的历史其 实就酿街机的历史,关于世墓在这个历史中的功绩,请在下文中寻找答案。

## 机车音速卷型

世嘉体感游戏的原点应该是1985年的《HANG ON》,而体感游戏的代表则是"机车资源"类型的大 型像体。世事正是从这个时期开始确立了机车查该类 型蟹体的发展方向。此类型的特点是 操纵台与真实 机车非常相似,在享受速度极限的同时,对玩家的驾 驰骋党和体能也是 种差验。









可助, 没有党边比较遗憾。

## 特殊类形管体

在一裏的各种大型價值作品中、也存在 着很多无法划分类型的作品。大多数都是 些融合型的游戏。比如看似体育游戏的 (TOP SKATER), 但实际操作后感觉又 不复是体育专特游戏。我们将这些无法分 类的大型管体统称为特殊类型。出现作品 多样化的现象,主要是因为多边形贴图技 术应为MODE 2基板出现后的新表现手法。这 种技术的发展、满足了游戏对直定性的论 来。不仅限于世嘉,其他公司也是 样, 游戏开发人员变得更容易实现自己的想法。音 定玩家,使世幕在这个领域中后来居上。

乐游戏、赛马游戏、与麦物散步的游戏 等等、游戏的多样性让人吃惊,这种现象 的出现应该最从上世纪90年代后期开始。 街机厅中最有代表性的,应该算是1996年 TAITO公司的(电车GO ),以及1997年 KONAM ( AIR ( REATMANIA ) #8 ( D.D. 9、世界虽然转型晚了一点,但后来的 成果依然引人。并且。特别是1999年推出的 老人踩机大型線体 (DERRY OWNERS CLUB)和2004年的(国惠大战)。游 **建中采用新颖的卡片系统、拥有大量的**問









(BULLET MARK),而且本作也可以说是世裏大型館

体的元祖。到了MODEL1基板出现以后,世嘉更是推

出了"VIRTUA COP" 蔡列, 和"死亡之屋" 系列等大

量很受欢迎的武器射击管体。同时,此类能体 首作









## 驾驶竞速类型

世嘉带有方向盘式操纵的管体、第 作应为1976 年的 (ROAD RACE)。第一款可以乘坐的筐体应为 1979年的〈MONACO GP〉。而作为比较成熟的驾驶 型大型管体的第一作,是1986年的(OUTRUN)。随 着3D多功形技术的进步、世惠不断推出各种驾驶竞 技游戏、也确立了世裏在这个領域中的重要地位。







## 3D射击类型

本篇特别策划将3D视点中带有射击要素的移动可 能的作品,统称为3D射击美型。所以这类大型管体又 分为空战、宇宙战、海战等多种类型。世寨的第一款 3D射击类型应该是82年的(SUBROC 3D), 2000年 的 (SEGA STRIKE FIGHTER), 更是把 3 D射击类大型 簡体推向了一个难以清越的高峰。



GALAYV E







追求细节的时代







## 体育竞技类型

体育竞技作为街机厅中不可缺少的游戏类型。一 直受到全世界玩家的喜爱。从1976年推出体感游戏 (HEAVYWEIGHT CHAMP) 开始, 世幕在这个领域 的成绩 真是让同行羡慕不已。1987年世嘉又推出升 级版的同名作,结果成了当时街机厅中最消耗体力的 - 軟体育竞技类大型筐体。









## 大型簡体最盛期 或功大作能排骨场的黄金



## 大型簧体排膏期

为了自罗直拿结构的开发统 作为王道的赛车游戏进入 时期。(HANG ON)、(SPACE 典聯。使用多边形的MODEL1 追求磁节的时代。同时,3D HARRIER)、等名作認出在 基板已经存在。以《SUPER 基板的发展、使游戏制作范围 这个时期。其中,以追求特殊 MONACO GP) 等追求真实体 在逐渐扩大。各种条类型的游 赛车西戏为主体。 大量登场。





# 11999 ~ 2001

对战格斗游戏和3D多边影给练机业界 带来了空前的繁荣。但是进入90年代末期, 玩家似乎对现有街机的热情工在减少,依 赖着 时的专法般人气的街机户再次陷入 新的旅机、对战格斗游戏的游戏系统 是 经过开发率细数批计算。和图察的计型而讲



行展开的。而且已经维持了近10年ラター開 根继续保持现有的人气。开发商必须投入 更多的努力。其中, 必杀特的出现 3人组 队等新的游戏系统, 就是在摸索中诞生的。

同样,世裏的MODEL系列基板所开 发出的3D多边形游戏,也进入了开发的极 圆脚、关于3D多边形的硬件竞争。到家用 机PS2的出现而伤一段落。现象迫使专用被 体不得不向各种新类型的游戏场

城进行改革、其中具有代表

(BEATMANIA) #01998#E M (D.D.B.) 等音乐游戏。同样值得一提的还有1996年 TAITO公司的(电车GO )。各种新类型 英妙的光视 也为他了老年辛华却压。成 不变的面貌,

世墓也在积极进行新类型游戏的开发 重组,产生了使用新技术开发的钓鱼体系 游戏 (GET BASS) 。大型管体一次游戏的 费用是200日元、因为单价较高、所以利益 也很可观。但是如果出现利用率较低的情 况,购买大型筐体的街机厅就会承担 定 的风险。相比之下,成本和占地空间较小 的普通管结构许要有市场。

不过新的问题又随之出现, 板龄桌 MODEL3系统的高价问题。彻名日本动力 上的中小型街机厅与大都市中的完全不同。 品面的MODEI 3基板对于以普通整体力率 的中小型街机厅来说、投资的风险太大。可 是基板开发寄并没有意识到这个问题,结 果造成了中小型征机厅一时的急速减少。这 种现象也直接影响到贫满酸体的结量。他 开发商无法回收开发成本, 整个街机业界 进入系件循环的保御

出现在这个时期的典型街机代表件。 是MODEL3后期的确依动作游戏 (SPIXEOUT) (1998) 、 凝然从游戏性 来讲、继承了传统动作游戏的诸老乐器。 而且游戏时间较长,所以得出了预想利用 李彻高的结论。本亲 (SPIKEOUT) 应该会 性的是1997年KONAMI的 成为中小型街机厅中拥有的油的一种推动。

却因为使用了高价的MODEL3基板。而完 设得不到普及,在这种严峻的形势下 纳 于导致很多开发厂商制团, 或者缩小街机 开发部门。世嘉是街机业界的王者,不可 修屈服于这种危机,随即推出了廉价的可 以与家用机DC实现互换的NAOM基板。通 过这项举措可以看出 世裏放弃了 贪论 求最先端硬件的道路。在发展方向上正在 实行一种转折。

NADMI基施的自研析部的用金额二七 软件等加入了NAOMI游戏的开发。其中, CAPCOM公司宣布将在NAMONI上排出人 气对战格斗系列的最新作。在当时对 NAOMI的普及做出了模大的贡献。並这样 Q.J.R.年, NAOM 基板就 跃成为街机业 界的标准基板。与此周时,世高排鍊在普 通管体上投入资本、开发了包括问答、益



知句点の金田 的各种激致. 其中1999年 的网球游戏 SMASH》成



为了当时具有 代表性的成功作品。续要、参享又 女性 值强大学实力,巩固了其在街机业界不可 white or I do not to

世嘉册编改著传位的加快, 将街机与安 甲机的部门进行了 定的统一。同时,在公 司内部进行了各开发部门分离成子公司的改 革。这样就使得原有各并发部分在一定程度 上独立工作、各自承担责任,从而提高了并 发矿效率。在游戏内容上、世寨抛弃了传统 的"3分钟1次游戏"的概念,认真研究新 的游戏形态。游戏内容的转折之作是1999年 推出的多人联机大型整体(DERBY OWNERS C. UB)、由于通过专用可以启现 对游戏数据的保存、因此获得了得多国宝证金。

2001年, NAOM 2诞生, (VR战士4) 斯之登场。"VR炒士"系列的最新作。— 直景广大街机玩家业常期待的作品。游戏 的高度平衡, 使玩家能体验到对战格斗游 改3D化的真正乐趣。而且在游戏中同样采 用了卡片系统。通过手机可以连接VFNFT 也是一项新的创举。(VR战士4)在回归 游戏乐趣派点的同时,加入了新的歌歌。 对徇机的发展来说具有非凡的黄义。

# INTERVIEW<mark>矢木博</mark> 硬件与软件必须同舟共济

请读谈视频游戏附闭诞生时的硬件 多本面当时的硬件被称代TD. (TRANSISTOR TRANSISTOR LOGIC ), 意思是由品体管 构成的逻辑。现在也许无法想象,但当时 的主流硬件几乎都不使用CPU。后来传遍 (佐藤秀树)社长设计了SYSTEM | 基板。 救于1983年进入世嘉,随即进行基板改良。 并开发了SYSTEMII基板。

- 以前所提的CDSTOM基を建設を加益 他的意思吧。

兵木■专用 基板进化之后, 就是系统 (SYSTEM系列)基板。从SYSTEMI开 始到SYSTEM16、SYSTEM18、24等等。但 是通过基板来对可动管体实现控制。还是 有很多阻力。用旧的JAMMA(相对于现在



本不可能实现。所以又出现了进化的X基板 和Y基板。不过也造成非法复制基板的横行。 在国外我就曾经亲眼看到过这种情况。所 办, 必须考虑对策, 于是在短时间内开发

想要是剔所有的IC并不是件容易的事情。给 木裕先生在2D到3D的转换时期,为了军要 在2D募板上模拟3D表现、曾使用了实际距 离计算和描画等手段。而且基本的溶質部 分和多边形基板几乎没有区别。

在多边形基板MODELI出现以前,就 With CODMSTREE

天木圖景的。在商而深处的物体表现!. 比如 (AFTER BURNER) 中央新飞行时, 就是在2D基板上进行了实际的3D海道。 一后来30基版政治理了吧

冬木■量的。和SYSTEM MULTI32同时开 发的就是MODELI。MODEL1在种种可以 清算18万个多边形,和现在的几千万甚至 上亿多边形的基板比起来、好像是玩具 样 (笑)。MODEL1 是世裏独自开发的基 板,MODEL2是和GE公司合作开发的。3D 有算部分在MODEL1的基础上,实现了新 的贴图机能,在多边形演算上与MODEL1 - 祥牙是指約18万。

硬件的开发一般需要多长的时间。 矢★■基本上是1年至3年左右,如果在计 么基础都没有的情况下,开发时间就会很 长。比如虽然有家用机DC的IC芯片,但是 NAOMI的开发时间仍然很长。从NAOMI1 到NAOMI2,因为是同一系列的更替,所 以开发时间较短。即便如此,从开放开发 到交付使用,最低也要花上1年。特别是

了种类很多的CUSTOM-IC, 主要考虑到 MODEL1的开发时间, 印象当中特别的 长。主要是因为当时技术不成熟、所以调 到了现在的困难。

- 一個性的状況が使った寒んがた際。 矢本■是的。比如MODEL2在使用的时 候, MODEL3已经开始开发。因为存在着

不同的开发队伍, 具体队伍的数量和人数。 是企业的秘密(笑)。 - R [NAOM],以前是否也存在互换型

基据规

头本■SS的时候, ST-V就是互换型的, 应 该是这方面的代表。不过SS和街机相比, 实际表现效果的差距还是很大。后来 NAOMI的出现,终于使情况有所改变。现 在PS2是每秒6600万多边形。XBOX是1亿 2500万,GC是1200万。不过游戏加入各 种效果后,绝对不可能演算那么多的多边 形。比如当初PS号称可以部秒演算100万 个多边形,这与MODEL3的性能数据一样。其 实实际效果大家都有目共略,PS的大部分 游戏也就十几万多边形而已。因为加入各 种效果后的演算数量和基本演算数量是两 个不同的概念。不过,追求各种数字的指 标一直是我们硬件并发人员的工作。 一硬件开发人员和软件开发人员是

么关系呢

美★■虽然我们在开发硬件时、与软件开 发人员是分离工作的。但是,我们会不断 与软件开发人员进行接触、拇振不同的要 求来决定硬件的开发方向。出现问题,其 本上也是大家一起解决。我们互相之间都 会以市场为主,远当进行一定的妥协。原 别上我们是为软件开发创造条件,但考虑

到成本等诸多因素, 经们的硬件人员也不 是所有的要求都会接受。总之、为了能升 发出能够派上用场的硬件,就必须认真协 调平债各种因靠间的矛盾,否则开发不出 成功的硬件、就是我们的失职。



# 矢木博

2. 马停中平於阳阳长、1983年进入世 器,所属于第一研究开发部。包括世嘉股份公 简值事故依据类例设计部SVSTBM:展级进行 为日、设计出SYSTEM 基板。曾用任世里 常利GAME GEAR的本体开发。除负责各种基 板的设计、硬件的开发以外,还参与设计资



## D 下支撑性点的等于力量 感味 锭件升发力 的底内断

病,世族其实一直是本着"硬件与 TEM16已经转得多表证室所務知

而采用趋向于表现3DCG的,搭载了著名 侧字一个当时前所来有的高度。 世書近 · 若手把資訊基板差斯发展为统一员 第5]着整个得机业界的发展和向。根据 ##FINLINDSERGH: - HERANGES

切断申兼原是不会引起

老证的状态 另外、护 水尔环境于也不会损坏 的PC也是积为物质的。 没有操作所说的那

么坚固的PC吧? 在#尼州分布,这次我 · 对 - 机箱内部的空 作をから非無状态也

始出了可能的对常、对 于耐久性最级问题的 硬盘系统, 找们采用

了用客签包捆其接触 外部扩部分并加上螺 27 間ぎ、在細微的部

分致(コトサキ病、 LINDBERGH的性能有哪些转长7 与 用了分别向部分终端输送部分推定。品质图 历届的(《基板相比有哪些不同呢》

设置在事像处理方面是敬社同类产品的6倍 还是希望基板保持到什么都不考虑就能直接。以1. 拥有双曲面同时输出功能、声音表现。**控体的设计也是原则的吗**? 能力大概与5.1声道的声卡的表现在伯仲之 当可是板内CPU性能低下的时候为了严 中初和60%,与软件方面对话的磨合工作 **数得十分充分。并且在网络方面也作出了大** 经度价进步。为了避免部分\_NDBERGH终 每性能異数別候对服务器负荷造成影响、采

基板背后输入输出接口一座俱全

CPJ为Intel Pent um4处理器 主领3 0Ghz,内嵌了1 Mb的L2螺存, 螺卷 . 外類800MHz, 由于基板并非计算机,目前流行的双核架构处理器并不 能对主要处理单一任务的街机基板产生多大的帮助。成熟的P4系列应该能够胜 任基板核心的任务、唯 值得担心的是P4系列恐怖的发热量。 Ny dia的显示卡使用了基于GDDR3投格256p t的256MB显存。支持Vertex

Shader 项点着色引擎 3.0与Pixel Shader ! 像素着色引擎 3.0技术。虽然及 有公布非体的型号。不过从提格特性上看应该是GeForce6800系列。Nvidia与 ATI一直是显卡双键,自从Nvidia的GeForce 6和7系列推出以来,优异的效果和 出色的性心性使Ny dia格对手逐渐抛在了身后。基板采用的6系列中高端产品 6800正是确保那神奇画面的第 功臣。

内存采用了PC3200视格的两组容量512MB形成了双通道1GB容量。 PC3200等同于俗称的DDR400、相比较全新的DDR I 技术、DDR内存在确保速 你的同时可以有效或心态狂识时间对整体束度的格景,算是此较稳妥的选择。\$ 板搭载了特制30音效处理器、最大发声数64、支持杜比51立体音效、效果出 色。网络方面的千兆自适应网络,以及业务专用的JVS I/O接口使系统组建更为 便利、输入输出方面支持四组JSB2 0连接口点及传统串口,加上软件支持的 DVD、使基板基本没有了后顾之忧。

整体来看LINDBERGH与耳点它是街机机板,不如说更像台计算机,而且搭 整的零組件其实也不算太高档,目前很多高档计算机的配备都比cINDBERGH还 好。但是因为这是针对游戏 最佳化 设计的硬件。不需要像计算机 样耗费 大名者资本操作系统和系统资源上,专注在游戏上云篇的效果,反而显现更慎 人的权艺表现。比如说NAOM 2基板如果按照计算机的配置标准的话大概是 2000年左右的水准、但如果想要在计算机上完美运行VR战士4。用现在的计算 机起可能在基件方面出现困难

# 世嘉AM最新业务用CG基板登 能实现次世代街机游戏全新体

WILL STATE OF THE STATE OF THE

首先给人家介绍 PLINDBERGH羅 生的原委吧。近年来世裔AM亚务用的CG 基版性 如提NAOMINE 特DC TRIFORCEMBINGC ChihiroMbiXbox. 是不基礎近年來的基板都以家庭用平台作为

自己的基础之中 · ■INDBERGH的企划是在2004年的1 月开始的。作为世寨的响尔基板HIKARU的 后维基板、原本最初的积法是以PC作为终 億、世票原创其關係处理效果若片 七千年 家庭用控制合终端的程序库上面开始开发和 证遗物各分常的简单。所以如果有PC标选 证据第 3分子 种帕克塞用产品 10 全主 10 主 表领待专业硬件到来直接资料软件的开发 通用而板接口与CG面板的追加也能在一种 握人を定的状态下进行、世界 設準板足 HPE 经国际活放不得不考虑其中的零配以

市群人。6 数 如果今私基场中复种零配件体 产资税断估、到了那时城市进行整个基板的 全面调整的活工作就会变成增以想象的复杂 基板设计成为一台在恶 上版的 所以为了依公、NDBERGH的配件 推够长期供约 使用了2多在服务器1.面使 用的接入装置 在食料的选择 材料的供给 ,,及整个系统所占空间的熔,整合方面花费

了大量的Bt al。 那么基板与通常的PC系统有哪些不同

始後 有聯 酉■在我们的部署内,比起外部封装,考虑 的更多的是"组建"分不分别时初新电源部 不会要到损坏的健定系统 这个场节。大家 可能知道,普通的PC系统如果不进《正确 关机的话HDD 硬盘驱动器 和操作系统 的部分有「能畫對掛环 而也私游戏的基 板掺对不能分产这样的拉罐和各全摩赛在 在。亚州使用UPS 无体中不由断电路装 質)的厂室内有る。(0是対すが裏的掛机来 说,出于装置的耐久性和其他方面的考虑。

SER VANDES FOR SITE THE RESERVE 担当、NDBERGH的设计与开发。参 与设计过历代世嘉豪作的许多部分

> IBM, NOBERGHRYSIARETE, ALTO 通用匿迹的企划负责人。 世基AM制品开发统括纽

的电研究开发器 企作的计算 担当。INDBERGH通用整体的企为,

· 使用了苯〒GDDR35/W256h IM256MB留存 - & INvertex Shader 3.0%Pixe Shader 3.0 • 不论基础 两度或是不同两面的状态管可以实现效高 **南世**才 解傳度的可申抽過定 ) · 板栽3D \* 产合设器 片 · 朝 / 3 / 6 / 20 / 6/1音 · 支持51年直輸出 ・疫勞 横接输出 D Sub15pin接口 排礼/数平输出 DV - 接日

LINDSFRGH (リンドバーグ)教養体盤権

· 医摘用剂 超线程 技术阶类特尔会胸4处理器 主题 DDR SD RAM PC 3200 512MB×2 双通道 ·務整(Ny DIANAMARA 处理被

・音景 散光線ド・SP DIF 51声音 於實2声通使用 / BCA接口, · 网络 板板10/100,1000白 适应BASE TX规格网络接口 · 业务用价收输入输出 JUS /0 接口

· 市日 2ch 計中1chの以在2320与422间切換 1 - USB USB 2 0 × 4 · 业务 引安全於 人類抵舱

· 应用样单组种 DVD · 对应AL、Net通信机能的标准连接向导

> 开散被传输高峰的目的。

改量世惠在MODEL3的时代为止一直没有 世体与基板一体化的套装来进行销售, 销 售的全部都是被单独刺离出来没有机箱的 基板。但是到了NAOMI的81代由于实行了 通用3DCG基板标准所以机箱终于被重视 起来,作为"必须提供给客户的很重要的部 件"成为 大卖点,在这一回\_INDBERGH 的相籍采用了外灣很有意物感的设计。而内 部结构与散热似花费了我们很大的心思。 F順以PC的規格开始研发。为了达到制

定自标时候预想的机能、确实耗费了大家很 多的精力。为了防止金属板的弯曲。考虑了 载上边角、在内部再装上 层金属板等等办 去。最后外部封装的机箱最终形态就像你们 玩老到的、上下面板变成了一个对称的正方 形。顺德值得 提的是。LINDBERGH外部 机箱的主色调使用的黄色。与所属世寨的机





申研究开发照的工作人员们所穿的作业服品

# 現在根が同一FLINDBERG109を用

四体、被称为新 化通用容体的物法 □■从概念上来说,"准备 軟能够充分者 用LINDBERGH性能的適用链体 ,而且同 Pt以必引各点解傳電曲南班子上面跨下報分



「使用 s tive x 是 資产 is yet regent

最大的任务。话还要从2002年发表Chhro 时候说起,那时或CG基板的解像度刚刚起 板以及显示器,只要看到僧体外形就能得 .1 了/GA (640x480) 水平, 开始逐渐采用 XGA 1024×768 ) 级别的复示设备用在街 机健体中,从技术方面亲说表现用以往从未 达到过的效果。而时至今日,世寨的通用智 体仍然在使用着29英寸的CRT 网络射线 智、即传统显示器 量示器。即使我们技通 全球都没有发现哪里有合适的29英寸以上尺 

写在最后的话 医下宫内部部除尿管 实实的 勝 美希知寺品目、19各技术指行 2 . 自 体表现为编码Bitel、数字解大转像间随键严 **1** ,所以当时感觉在针机使用系基层 1.0各 还为时尚早,由于近年来涨局显示设备的技 本突飞猛进、终于出现了解够因放CRT的高 性能液晶面板(CRT在色彩表现力方面理论 1.是无限的、不论激晶使用什么面板仍然与 前者存在差距 , 也正因为此, 这次扩通用 **智体省次决定选用密解的WXGA广角液晶** 1280×738)。在视觉效果上应该含有很 大突破。作为世嘉,希望今后王式推出 LINDBERGH后连腰放它的海部新被加拿它 的到来烧然 新。可以说,这款通用整体登

场的时候就是许多传统教义东西的转换期。

由上西面实现了家屋广角化 通用管

体的外形设计电都会输之改变吧。 ■使用森品面板可以使游戏使休全面 变薄,应该可以实现比目前通用管体更为 出色的设计方案。考虑到当今时代性的设 计特点,特别制作出一款着鉴于空间级的 健体。反现现在的通用健体、在体形与保 林性上面考虑,确实存在许多不合理的设 st。由于LINDRERGH使用了最为高级的基 容易地感到高级感。下面点 些较个人的 感觉、世嘉历代的通用整体都是特殊使用 着白色基湖,所以这一次的镣体特别,使用了 看效能感觉到质据的黑色基準设计、徐胜 悉世事僚体的玩家(1)很新鲜的感觉。与秦 面式筐体作为街机主道的十年前相比、近 几年街机游戏厅变成了明亮清洁的环境。

在这样的场所,站在微体的旁边如果很容 易就能感到"当看到它的时候游戏画面特 别醒目"这样的感觉的透影就太好了。以 概念上而来进、我们视制作出 数让游戏 曲面仿佛浮现在玩宴而前的誊体,只要有 这样感觉的话塑体的设计就十分成功。但 是作为世享公司的老傻体, 不论是银杆的 角度的位置 点点都不能改变。这 被我们称为"神的尺寸"。就是说,只要 把现在的屏幕位置升高2cm玩家就会感觉 到不适应,而如果把摇杆的角度倾斜出1度 的场上招载会变得比以前费力。但是,与 CRT A 同的广角有品显示就是华华的。 to 果直接就把它版封不动放在原来画面的位 ■13、势必造成福料与银示牌 过于接近 导致程觉很容易出现疲劳。究竟进行怎 么样的调整才能让更多的使用者没有不 适的感觉,用最为轻松的状态好好进行 游戏呀"我们在不断错误中反复进行细 微维改 最终决定的状态其实跟最初的位 置相互的接近



**西肥 叫明弃足 美丽饮雅的空 a. 玩家** 

## **变得细微高温远、那么的苍白无力。而在**

Control Schiller Laborate Statement

的发现,但那些是这样,想要完完全全把

Copy the Copy Copy of the Copy

國家是蘇灣和南部地區完全不同的同時的

metal treatment and the de-PO 天用自由自由党 用资本加强 医皮肤 一张。

式/立式整体中自由变更, 今后发布的美国 **微体的1911可以做至世界效的验** . 加强 大量使用新能体在床铺里面的话。能使整 个店铺的气氛进 步提升档次。 在最后, 用常年参与亚名用游戏基础 设计的几位设计者的独到限光分析 下。 **乡后用食的供相靠我会进化成么么一个样** 

今島 Unitedの明存在用表際体都将 换为最新的通用管体吗。 **亚属广角画面的通用使体格在数压间内器** 条广大玩家。但是出于街机庆铺经营者们 情况的美皮、在很长 段时间内估计请用 宽体仍然会保持 种新老共存的状态。新 的通用整体使用了通用部件的话就能在卧

章■最早的CG基板,从单色的多边形并 始, 文本 砂果 驾驾驾驾许名、每个 时代都有自己的主顾不是痛? 关于陈俊敦 果的表现。只有一个标准大家供着要品部讨 它就好了 将来连家庭都会全部转换为HD 高肃电视,解像度上了一个大台阶, 街机 繁体不提高自身的性能是无法生存的, 根 报时代的儒整以及环境来决定硬件的形式 才是手稿的思路。在下一个时代会讲 步 强化网络, 破许会出现10GB的网络环境。 再行的。中的活動体情况自前资料于青楚



我们,亦将针发的世嘉硬件研究部肯定也会 不断研究 检讨逐步前进的。

5 国今后我们也会坚持研究开发在家庭 中体验不到的, 只能在面积规格产品中才 能够见到的独特东西 在现在这一个从硬 件规格上讲, 家用机与街机非常接近、完 全能够计划周期水平超过的时代, 必须统 玩賣信從來"果然还是格100日元投入到賽 华的设备中"这样 种棉塑、制造的让街 机使用者们有充分满足感的设备出来。这 同推出的。NDBERGH、我想它应该具备能 进到这样要求的性能表现力 如果能够尽 快提供包括网络在内的软件环境、软件队 伍们颠做出各种各样出色的企划的话,那 简表太值得感谢了。 商今后硬件与软件开发部门通过不断

彼此协助合作,通过世嘉全公司的力量-定可以使债机游戏店铺两 次强况空前 找们机电研究开发部也一定会努力的。请 大家 主要支持我们世界AM组织

No. 10 (1997)



□主持/唯夜 □插函绘制/华尧

这期的家会有 个变化 · 你翻到下 页就能看 到, 时 不把我们的画师也拉到手料里来了, 反正 直 也都有读者说让两师写点,手定之类的东西。再加上 技 时以血来剂 就把他抓来了。其实最生要的原因 是一他说你们怎么有些小编手杆兑交得很晓啊"转说 也不好写啊, 要情真意切 要看感而发、要言简 **景勢 要形象生**力 有的人整了生天都写不出一句 计号特别管划还痛苦呢 不过这也说明人家很认

**感畅说切、要我写一会儿效搞定了,于是我立即 学杆、**德 好啊好啊, 那你也来写一个吧!

**纹是这样,他这一写,就写了一天。看来表达自** 

一的生活对谁来说都是一件复杂的事。 所谓火腿其实就是插师的笔名。 些老读者肯定 知道,不得不说这个名字很形象。 苹果

不过既然提到了推欠手机的问题。时子在这里就 要严正地说一下了。现在每期总有些同学不听话, 拖 拖拉拉哼哼唧唧地交不出来,任凭我怎么催都好似 块滚刀肉。時,往大了说,你知道这叫什么吗,这叫 抗對 女王这是有通养、有气度,不然早就叫人把你 拖出去秋后撞墙。要是往小了说 往小了说 现 在拖欠农民工工资的问题都在积极解决中。难道我被 拖欠手机的事就没人管理? 叶子的待遇和地位不至 于那么差吧?以前魔王在手扎里说我那种强势形象很 本款是虚构 虚构

老猫不发喊, 当我是病老虎是吧? 好, 这期本女 F.就要采取铁腕措施 - 这次有两个家伙手机就交晚 了,想让画师正常配图是别想了。直接大刑伺候,从

后再有此种情况一律照此办理。行刑情况欢迎家里诸 位前去现席。

## 西瓜多数

站的精彩

这个夏天很不让人安生、台风接二连三地来、有 的地方狂下大雨,而有的地方却早得可以。听说重庆 地区的高温状况就相当严重、大家要保重、多饮用一 些水以保证身体内部的平衡。

在外面走很热的时候不要急于用凉水冲身子,那 样一时感觉是凉快了,但其实毛孔和毛细血管都会因 突然受激而关闭或收缩。很不利于内循环和皮肤的呼 吸。另外啊,天气热到高于体温的时候,打赤膊其实 是没有帮助的. 反而不利于身体机能对自我的保护。所 以尤其是在外面,男士们记得不要採取这种既有碍现 瞻又对自身无甚竟义的行为。

说了很多, 我觉得自己越来越像管家婆了。

> 这期垂手礼配图时听说荇菜同学和大怪同学迟迟不交,便随口说了一句 \*如 果是我 会儿就写完了。"结果落下话柄被某女抓来写手礼

近日来每天早上都去附近的操场跑步、精神状态好了很多、长期在电脑前工作 积累的应赔指也好了许多。但说到每天都购3200米次一点上位乎没有一个人相 信。目前已经和老婆大人打了赌了,如果事的话每周军花钱将会由100元调整至 150元、现在亲唐的是要不要并 个公证人以各五全

○ 这个夏天死在我年里的蚊子已经突破一百、特此庆贺一下

叶子说 燕师手记初登场:大家鼓堂,不讨沃设议车记似乎跟作高方面的经历 一点儿关系也没有 · 你说自己每天跑3000多米,这话我也不信。但不信归不 信、公证人还是可以当的、先交50元公证费来。

## 如果看申软需要什么理 由,一万个都不够!

中考结束了。也考上了自己向往的重点高 中、但刚开学就搞摸底考试、中考似乎白考 这几天我们正在军训、教官要求相当严格、我 们也相当……痛苦。不知叶子当年军训时是否也障酸 些痒腿抽筋? From 贵州毕节 王宇

从叶子收到这封信的时间来 看,这类也开带颇早了点儿吧 不过跟 | 沐 聊, 才发现自 己似乎已经远离现在的教育好多 年了。据老家山东的沛沛说,他 在那里上学那阵儿,暑假是20 寒假是一星期──·这简直 · 太残忍了 未免有

点儿太折磨人了吧。而且叶子估计,现在的压力恐怕 思见全升不全路吧, 同学们交美了。 你竟然提我的伤心事。军训 我当初因为这个 中过暑哎。教育前面正训话呢,我那边就倒下了。据

受就好像是他的话使轻昏厥了。十分不给人家面子。叶 **子现在唯一可以自我安慰的就是、报事后同学跟我** 说,我当时倒下的姿势很优雅 喂,很优雅 不讨这也是塞中时候的事了, 叶子在大学可财场

接受了资本主义的教育模式,所以也就没有什么军训 了。此外还有很多同学们都经历过的酸甜苦辣、叶子 也都错过了,虽然也可以说我在其它方面有收获吧。 但多少是一种遗憾。



●八月正中的一场透雨 差散了久久盘踞在北京 上空的阴霾,使潮湿闷 热的鬼天气得到了尔小 的改观。置车上班的路 上, 朝阳的光芒从行道 树叶片间的空隙重射下 赛、加上主要的应告。

秋"的感觉。只要再等 个把月、让层高不下的 气温降一降,就会进入北京最美的季节 · · · 我每天

到编辑部时也就不再 - 身景汗了。 ●也许是前阵子眼疾"余韵"未消,最近的生活似 乎异常规律 为了弥补休息时胡吃海寨造成的肚子 不适、晚上吃得很少、为了缓解眼睛接旁、游戏也 不怎么玩。一人夜就早早躺下睡觉。几册下来、章 有些"身轻体键"之感。数目前听说日本著名声优 **铃童洋孝先生因肺癌去世,心下甚是惋惜。为自己喜** 爱的配音演员祈求冥福之余,不禁感慨 保护自己的

身体实乃重任,认真活下去,真人生第一要务也。 叶子说 今年可是闰七月呢,估计这事气 时半 会儿还消退不去,着子可要有充分的心理准备。

经近的播图太不搞笑了,不会是换人了吧! VOIC 希望各位能发挥你们的搞笑才能,看阅家就 是想乐嘛,减少点儿诉苦状吧。 From 天津 刘斌

怎么会,华尧画得好好儿的怎么就联想到换人上 去了。不过你若是对一些福丽不太满意,在一定程度 上也请理解、那么多而从构思到创作是很希腊力的 再说曲杨除了作曲之外,与然自己也有别的事情要处 理,他又不是一台制图印刷机、所以有时赶上了状态 低谷项者灵務断档也是避免的。杂志的档期不等人。 有时只能以时间为第一了

家的努力方向是令人快乐。搞笑我们会尽量发 挥, 但一旦跨, 1界限就变版至临了, 所以这个"度" 报需要思量把握, 不是越多越好的 叶子对这种东西 比较敏感,好比在电视上不情看到那些手法抛雾的小 品或相声或情景"喜剧"的时候、我都忍不住有以头 措填的冲动 怎么可以白痴和这个婚步? 怎么还好 意思证别人知道自己(2经白葡萄子以个地步2所以在 家里的文字,很多时候我是宁可道慎一点八的。

所谓"诉苦"也是一些读者真实心情的反应。叶 子不想加以要求和约束。不过你说的也很有道理, 我 还是要尽力照顾到更多人的口味和情绪,以后家里各 种来信和回复的基调,叶子会努力进一步调整的。

一个女性儿 化体本 叶子姐一般什么时候上论坛呀, 我真没看到 From 安徽庐江 贡联验

其实我倒是想问, 贾同学部什么时候上论坛啊 我上班时间一般都会挂在论坛里的,不过当然不 可能 整天都在那里陷大家说话吧、编辑的钱不是这 么容易挣的呀~ 我又不是同管。但其实呢, 杂志讨 论区的很多帖子叶子都有回应的、所以大家对电软有 什么建议或看法的话,也可以到论坛里去说哦。

## "家. 让我重新年轻!

让世江州 美布思 彩今天想拼评杂宝一下, 提近几期怎么多是 加[4] 出错啊? 铝别字、机种写能了,我们掏钱买 杂志是相信你们的。可是我们的想法你们能理解吗? 我觉得夸奖对你们来说没什么大用,只会带来骄傲。我 们只是想看到一本让人赏心悦目的好杂志。而不是一 本让我们挑错的杂志。是不是我们花钱把杂志买到手 后,你们的目的就达到了?但是我们看完以后呢,是 不是因为没有"售后服务",就可以出现点儿小错呢? 俗话说人无完人,我也能原谅一些小过错,但我的希 望是看到更好的杂志——也包括"电击",可以让我 们高兴地准备至下一期! From 北京 程克俊 数谢拜领。这番话我们一定会细细思考、用行动

回答.



叶子组,本人第一次写回函,但却已安排, DKI 关注由数三年、并非教物、只是教件在新疆。 你在北京,这么长的距离……我对中国邮政很没有债 心、这边甚至经常因为火车原因连电数都不能按时到 这、不如把你的QQ号给我怎样? 我们这儿有著名的 南门、航周你们的鼓楼差不多。里面的JS可不少 眭, 还有上次你俩了没能给你及时带去间候, 也都是 因为书到这儿太晚了 这次写是试一试, 舒不上家也 无所谓, 反正有千万周期也同致一样, 更何况程的心 天夭都在家中 From 新疆乌鲁木齐 王健

这种的小领身 9必要吧。家里此前可也赞过好 几封来自新疆的回函呢, 我们虽然有距离, 却并不 遥远,, 火车鸣时鸣時的几天就到了哦。家没有赶不 上的说法,大门随时都为诸位即开。

我不用QQ了, 电子联系方式那么多但人与人之 可却越来越隔绝,所以致现在都有飞鸽传书,优雅 又具有象征意义,

# 谷版生化危机 4



里思: 雷劲华 武器商人: 管塞

板手里・朱字 村民: 罗成 十分感谢来自重庆的这几位忠实读者。相当

数业又惠施的COS. 按你们的说法, 从筹划到 完成,前后共花了一个多月的时间,真是相当 辛苦啊,至于还有群众围观,就当锻炼心理策 喷了吧。个人很欣赏左面这张武器商人的COS。 物。这天气里戴着口裳裹着大衣、苦了你了。



●飲淵联賽说话就开露 了,PERFECT很喜欢这 种妻,不会像世界体那球 妻,不会像世界体那年 期每天听路人人云。说到 但球,世界怀别问还还 此明出了不少笑话。记 此明出了不少笑话。记

得几天前就听朋友讲了

## PERFECT

叶子说 这厮居然开始看动画了?以前我怎么不知道他还有这种小资情调的爱好

## 我这人要求不高,活到 电软两千期出版就行啦



From 北京 邊帽線 生活是艰苦的,所以我们要 墜落,很高兴看到你对现实有一 份觉悟。怀携美好的回忆和向 往,在精神上就永远不会孤独。

不过说别手机游戏呢,…叶子还从来没玩过呢。话或我只会用手机发短信和打电话,其余的功能——好比什么彩结影铃拍照游戏上网蓝牙白旁身牙之类的,不是不懂就是没用过,从某种意义上来说,我也算是原始人了。不过生活简单点儿

也挺好,省心就是福。 其实二角是程"方方正正"的城市理、基本上绝大 部分连路都尽横平竖直,很少有斜着的,稍像适应一 下就不会迷路物。像投这样的路癞都可以在这个城市 里存活下去,所以你要有十足的倍心。

不必消沉、你的心里有游戏和未来,一点儿都不空。

From 北京 Doroth



发现叶子的文字终于完全回归成"自我"状 然了,颇为核荣、希望保持下去啊。

感觉家改版后不如以前随意了,排版很生暖、应 该客放些那种边框"参差不齐"的图,效果绝对比 "四方胎"好,那样会比较自由点儿。

"四方雅"好,那样会比较自由点儿。 还有,当初155期素中那个由小填组成的陶家的

LOGO感觉相不續,再第一个吧,From 北京 译文章 明守,明明是守关的话我却 看不太禮,指約死叶子了。不过刻 感喘叫"自我状态"呢?我提携了 学天也想不遇,这叫叶子如何保持 接受提倡了辩性的,喻不保

当初那个LOGO的确可以这是神来之笔、我们的面 碎在第一例一型层脑脊髓、I植作了、这才须是湿发。 起此了那么类的。 FFFFET 直接的效果那个区位 更小规模出的整势——化多维条人。 他们是跟我和话 中的"力"字状、动感十足、猥琐到你——不是到闷 关键的家。不让这种东西的时候则要是发发宽宏的, 可愿取不可提来、只能抗维年来阿宁曼亚头部两般什 在来精奋而之地。 リ子郎,我觉得187期里, 雅王穿着一身黑衣, 財子郎,对方爾旋, 排像 (光神島LEACH) 里 的直染磷 我突然有个主意,中庙 在COS蓝涂, 喂 喝,一定会有重想不到的事故生雅! 好叫叶子姐, 大 不了姚衣服的被畏出眼。 好, 当然好, 有钱套的事为什么不好, 使未把做

好、当然好、有钱事的事为什么不好、你先把做 衣服的钱给我吧。打扮雇王的事你就不用揣心了、我 定会保证他走出去就会发生意想不到的事。

还有,基徽不是个人及录调。 审道你变得数值的概 主也不是个好拼?不过还别说。 写飞他的声一向对这 转神是极明光的色色有好感,好比量近玩过去 BASARAZ后,他就不到去线后活声,就是别意光为的 那种等声。 边英还 迈叫 "好疾"好痒。 了,我不是设施上同学七号精神对极了,实是因为他



## Punishment Sentenced No.1



+的武器方式!

大怪

申特許打限於、京本語、「MELTY BLOOD) — 經營出路人定需成分亦正均处 项目官里一指的高手。 異欢这款件品的京家通常部力渡边工作室等持毛的作的 神局动,并次是是对其何人系列作品有效度研究的实家。如今本件它20度还是 售。 洛索果然如之前形成脚间成为杂芯士一等一的高手,现因不为别的。社内一 块缝所个人签为、不是一等一件如果。

电点状之后的一个展界、众先火的设计接收据。一见名北汉阳的在联联中吧中。本 基兴楼相投、互聊动观、游戏、电影、小说乃至人生。其实这立是偿有有效的一 次限的行动力是 — 安在全面接没有股票的,势力几位最未除了灾风寿月之外,结 毫分标念证显示过人功力。一位子齿及上来、通客10分便风卷铁云、从处整行动 开始的毫无东西可食……只过了短每半小时而已。看着空盘子阶报想了想……如 果然修有一些牙东西上来。通客一定是最快的。

●当然,只是如果而已

01子12 其实大怪有点儿冤,他差点儿就赶上来班车了,不过毕竟法不容情啊

最近小生學得許禁奸俸被安藏有犯弱的意思 了,难道这位仁兄也有搞笑的天赋? 總必星 彩同学是编辑部里最开朗的一位吧,要是电击收藏中 能放一些畏縮緩卻中的生活鐵事,那就有意思多了。

From 上海 张展 你真是后知后觉呀。荇菜背 负的"动作达人"的招牌恐怕使 他在很多人心中落下了一个粗线 条的形象,其实啊,他可是越看 城可爱哦, 而且还经常在编辑部

右套的一些与年龄很不相符的排俘事情,调制大家客 部的工作生活, 绝对思由於一宝也, 沃谟做这种工作 的, 每个人多少都会有些"不正常", 不过星彩同学 首是把这种不正常发挥到极致的一个愈创, 其时而调 琐、时而纯情、时而相当严肃、时尚十分扯淡、我有时 甚至怀疑他家一共是哥四个。每天都换一个床上进

你最后提的那个建议不错,我们以后会考虑偷拍 星彩的。他和PERFECT两个人,不去拍电影电视剧 真是演艺图的一大损失。

我的家猫死了,她是女的,经常在我玩游戏 · 例以 的时候守在我旁边,我希望在这里为她默哀3 From 广东中山 周永報 好可怜, 叶子为你的凝默衷, 源他在天堂快

最近部间进了,吃糖糖不管,玩糖糖不变。 DE 唉,我最亲爱的游戏啊, 为什么你就这样离

乐,作为她的同类,我会努力活下去的。

我而去了。叶子, 我现在是初 学生, 你可不可以告 诉我在这没游戏的一年里我该怎么过 From 贵州纳赛 周鹏

学习。排除掉不能做或者不想做的事情,剩下 的自然就是应该选择的东西。其实经常有人会同叶子 "我到底该怎么办?" 但我说的也未必就是你生活的 答案,自己的决定,别人代替不了。



Ishamot Septenced No.2



●连续两期负责"超豪华大攻略",似乎找回了一点当年的感觉···巧的是从上 一期的(战国RASARA2),到这一次的《墨佩尸域》,以及前段时间的《洛克人 ZX),居然连续三篇攻骑都是CAPCOM作品。其加上以前的《生化危机4》、《恶 魔猎人3〉和其它CAPCOM相关作品、我果然要成为卡氏专业户了…

●其实就像玩家渴望能够玩勤一款好游戏一样,作为编辑的我们同样也希望能够 为高品质的游戏制作攻略。能把自己对游戏的理解以文字的方式表达出来,并且 与全国各地的技家分享,这其实也是一种很恢复的事情。日前本人最期待制作这 略的游戏就是《战神2》了。到时候一定多争取几个页面。弥补前作攻略受篇幅所 関布末能がお写作的遺憾

叶子说 星彩真是太不争气啦,最近刚想大力操你,结果就干这种掉链子的事 没办法、熟归款、但还是要借你的脸用一下。



## "Wii+XB360+PS3 =WXP=Windows XPI

现在的电敏总的来说还是可以的。不过赠品

VIEE 和电玩通这两方面就令人有点儿失望 赠品 方面应该多点创新、别表是海报和贴纸、我家都快没 地方贴了;而那卡片更是一点用也没有 说到电玩通。 它的可读性还是少了点儿、应该多加几页。它是我上 網所耐和入時期不可或缺的东西、希望以后的电铁可 将这两方面改进一下。 From 广东星川 蘇女祖

嗯、了解、不过创新毕竟不是一个光想就可以做 到的概念、实际操作起来还是有很多现实因需要考虑 的,比如赠品的成本问题。正如大家所看到的,我们 并非是靠广告资金为生的媒体,这就要求我们卖杂志 本身必须要盈利、否则何该生存。而赠品是杂志成本 投入所必须考虑的一环。我们会努力在可能的范围内 作出各种有想法、有变化、有趣味的花样(好比上一 期的信封),但毕竟最终会受到现实情况的限制,这 一点还请大安理智。

叶子在这里有一个邪恶的想法 明年一雙年我们 的赠品都会是各种木头大头面的贴纸或海报。然后大 家可以回去把它们贴得满墙甚至天花板上都是(就好 像我们在影视作品里见过的那种狂热fans那样 } , 这样 就可以避邪驱鬼、得保整年平安,非常有意义的唯 我已经把这个想法绕过木头向上申请了, 请大家

现在电玩调的受欢迎程度、说实话、是有些出乎小编 食料的。不论是由于当初我们在心理上的投入还不充 分,还是现在大家对其有了更高的期待和要求、我们 都有责任将其做得更好。改变,一定会有。

这么名年在游戏世界中间落, 杀敌无赖, 气 OLC 春山河,其势如虎。可我太孤独了,本来找 就在一个缺乏游戏文化的大环境中,何况这里又是国 素级贫困县, 旁人不对我"精屑冷对"就相当不错了。 釋里还谈得上什么分享游戏乐趣、我像一个孤独的游 侠、默默地在自己的世界里砍倒一个又一个BOSS 但当我来到周家、我知道我不会再现券一人。这里全 是战友、1次件 虽然我是PC Game支持者,但游戏 是不因平台不同而大相径底的。热爱游戏,爱的是这 种文化、所以第一次见到电软、我就爱上了她。这么 名年了, 迎谢申款 副谢家, 谢谢你们给了我这个孤 独的行者一个永远的归宿! From 河北保定 朱萌

虽然限于衡量点和分工。我们杂志的具体内容不会 涉及PC领域,但从另一个角度来看,所有的玩家是。 样的,不必分派,我们都在同样的大环境中追求娱

乐。无论谁想母求。毕精神关怀,家的 7亿千会美洲 我们伟大的帕拉丁勇士特集同学在武装\*\*111 说 "May the light shine upon your path " 点情恨机而中





●前几期的米花型、小沛普提到想再玩一遍〈寄生前夜〉,于是 · 感谢王超读 者替我实现了这个愿望。 ●入秋之后果然很快就告别了湿热的天气,然而烈日当空又没有风的户外也让人

感到无法呼吸。只有地铁里的情况完全没有变化、闷热、细格、臭气量天 • • 据说、CAPCOM要推出 款"起大作",但现在还没有什么消息。小洁希望会是 《街讀4》 虽说现在玩3代还是非常入迷,但终归已经玩得太久了。要真是奇器 **续作的话,我一定第一时间购入**。

●最近け得很平淡、实在没得说了。唯夜多包括

●才知道今年闰7月的话查节日也可以过两次、还有一次七夕的机会:上次的遗憾 终于可以弥补了! 万岁!

说实话,以CAPCOM现在的软只,个人领疑他是否可以把由霸做好。



白齿类 "任车司、食车路 典观是见 在套凹' 自从 日野以来好是电影期期去春 不对回 工作年 电广子子有时间 放弃比较 滕 李春四高十一提再提 到后来只 能成为书签了。 From 四川产之 表国者

我一直爱这个家 一直关注 (1) 分的成长 我是家中的 引 永连论将更好。 Trom 比不 教徒

以有其电较的纤维从不进 取"只是发亡自己喜欢的 其政 但与偶核 交进下家 克现所 来北金旗板 核食生活的人有那么写 从那以知 我都斯山田家 在无聊的 大学假期里 家给了我温暖 给了我 动力 真不知惧 和果是有人 2年 电位 自的生活会基什么样不 mm上面长原刊智

Lady, ... at the . that VIXE - I had been a factor 是把人生的道路走直了 把筋发的道路走直下。人 芬看到晋人的人主。在一辈不这几十年里 车怎

S TREPOSE HE ST 精, 希望电极要更积极容 扩展视路 超水超好

> the second terms to WE AT A PRESENCE 尽会力學习 但少了电报生活会支得很无聊 4 - 1 - 1 - 1 - 1 4 / 449 2 / 21 子性? From 山东斯城 使传

每大介到电数 这是谁不及待 AE 整本法理 但总是電停不解為 乘对下 在该是是有完全解高, 电软 堆了几尺高了 但每文棚圆用家的内 容 每文标货收在各税、本人已过初

经三基股地 编解首卷 为了游戏也 者常要从竹造里推维子 家在住人感 双自己无福 与何是 . 与白山下 无端受货人偏见和软银干()1

《前月期的冷略专有职声 英数负行品假的下 () 并 对点: ) 小泉之竹野斯观节校舒攻 格 其它二羧基至是一羧的作品也要从真材特例 能是个态度的问题 无容易让人看出(编是否从真对 作该款簿处发是攻略了。 建议以后对一些簿庭不该教 12 we as 1 th 1 th 風見見八十支記画。至人手。 一、 九十日五世

irran 可此唐山曾来的

STATE OF STATE 专盟大农多多支持。

from 广东梅州 東縣

或表謝據 这是我第一次绘陶家写信。作 100 为一个游戏证 我至今为止 其实还及 迷愁怀不会切碎我觉识那些最美的尚面 对干癖 我 表一氢相信 毛纶什么游戏 只有用心体会 才能长久"。一时的狂城 只能造成一做。" 交。 "姓在之 从存之



最近心情不错,每天像吃闷睡打攻略,结果发现自己竟然真的胖子,不过又不 热器风地减肥

●前几天在美华工作室内 - 边工作 - 边被塞绝们推到,不值被PERFECTISFED,结 果他语言心长她说 "唐王现在只剩下名儿狠了 " 高昂美脸。不过其实是本大 人物气好有损关

●最近经常克特则发生的事,但却经常想起几年前的事。不过很然发现全是后悔 事,看来果然要多做些让自己后悔的事才能提高自己的记忆水平。

· 这最后的 句话,是魔王又在诅咒什么了吧? 虽然话没说全, 不过我 可是已经相当了解你了理。我这里有很多诅咒道具,你来买的话半价哟。



●前两天猴子的椅子坏掉了。为了不给单位增添负担、猴子决定自己从家搬把椅 子过来。拿着椅子上了地铁之后,猴子发现地铁上没有位子坐,于是把椅子放在 角落里不研事的地方坐了下来——本来嘛,带着椅子乘车,假如不坐正如同有马 不赔一样希腊。不利出了不到5分钟,属子发现有10名双点差离动能处设疑感动 影视的眼睛在盯着自己,更有一个小女孩对妈妈说。"这个服熟是不是特意带的 椅子啊? "当时闹得家子恨不得从窗户里跳出去(虽然地铁的窗户是打不开 的 ) 。真是人生的两大能辱啊,被人误解不说,还被人叫"酸熟",难道说我真 那么衰老了不成?

叶子说 猴子真高尚,特地从家带了一把幽雅的木制椅子来,坐在那里晃晃。 不时还会发出转吱吱吱吹的声音。似乎 不不如之前那把因上殉职的椅子?



那么我放打糖这个人就 **最秀草同学:** 白从北斗 成功转型为水果男子 后, 荇菜每天都会以各 种借口无数次地反复经 过本人桌前,并将上面 的各色水理搜到一 空。最强的一次,英

天荇菜还信暂旦旦地在

我面前夸下海口说极讨厌吃事子,第二天北斗买 来的两斤大枣就至小有 半界被其磷粉裹夺走的。 完了还大言不惭地宣称 "稜就是突然寡欢吃枣 了、怎么着?"

●北斗一年一度的乔迁新民节又到了。 虽然柳窠时 比较辛苦。不过能经常更换居住地点和环境,享受 不一样的生活的确是极微的事情 所以说换个角度 来源的话,像计与这样居于它所的语意和生活也是 **新**为不错的啊!

叶子说 北斗层然还有定时搬宴的习惯? 看来这 个生物身上的神秘色彩越来越浓了。那天我问 "北北你是一年四季都用凉水洗澡吗?" 其 田 "废话,不用凉水难谱用王水?"

能上闯家更快乐。

上上 巴克斯



●下期(掌机迷)将合 订《最终幻想3 安全政 略本〉、各位玩家不能 错讨这次细值的收藏。 ●本月忍下心来把思想 斗争好久的 (ZERO含 集)拿下,顺便一同收 ASF15器年纪念格斗 柄, 张的是春丽款。车 柄在操作方面没有问

题, 十字键上好, 由于 不含釋动,所以手柄分置较轻。这样下来,以前买

的 "REAL ARCADE PRO" 就可以正式入宫。 ●即将年未发售的PS3看来要遇到大挑战了。360图 绕年未准备了起充实的软件阵容, 那边We硬件首发 价格很可能直接给到普及线以下、并顺带到明年春 资出名达40款的软件数量。对于以排炒游戏机最高 价格上限的PS3来说,年来一战实在难以预料。为 了凑一下手札的字数。下面给广大在次世代主机变 新换代的大门前犹豫徘徊的玩家 点小刺激,下面 列出的都将是在今后半年内可以玩到的次世代游 戏。而且是风寒已经列入购买计划大单的绝秘目录 [游戏发售日不堪除出现变动的可能]。如果你还 没有下决心买新主机的话。希望看了下面的名单可

● XB360风莱必买软件大名单——十月 战争兵 题、关键手机、反暴行动、分群细胞双黄间排件 -月 死或生沙排2、FORZA赛车2、兄弟连3、 FEAR、使命召唤3、彩虹六号、刺猬SONIC/冬(06 年12月-07年1月 ) 蓝龙、失落的层球、英誉勋章 空鋒兵。

e 下期公开Wi版, 请期待

以让你多少动摇一下吧!

时子说 挺好一孩子、就这么毁了...

哇哈哈哈哈, 叶子姐, 我一个月之内买体彩 中了两次奖。两千大洋呢:再加上其它方面 的收入也有八百多。我这个月挣的比我老妈的工资都 多、更好的是、我家长不知道……哈哈。我还是高中 生呢。这下子好好儿去商场淘了回宝,还支持了Z版 game, 幕刷刷·喜刷刷·因此···推荐叶子姐也去 更体彩、省得女王国库空空无RMB. From 天津 罗柳洁

**上得我得早就说过,女人的嫉妒是得可怕的。你** 似乎把它当成了耳聋风? 叶子说过自己没中华的命 吧,你竟然就当亩炫耀? 可恶啊,这个世界好像都 在銀我作对,你是第三个 第二个是木头,他居然说 我今天的发型太怪,而我的椅子位列第一。我今天不 过是坐累了向后靠了靠。它居然差点把我仰面朝天摔 了过去 幸亏未避,不然丢死人了。

支持正版,值得鼓励,不过如果可以把钱攒起来留 待后用,也是个不错的选择哦。有没有库存最关键的 不是看有多少收入,而是看有多少支出消费。再说、 谁说我国库空虚了, 我的"子民"都是很有资产的 吗---有那么多的主机、有那么多的电视、有那么多 的DVD··我早就跟他说过,你的就是我的,我的还 是我的。 平彩票的事件子再说一次、我心秘种命、轮也不

会轮到我,以后谁再刺激我我跟谁急。

你们要提高电击质量,为什么不把我容给你 VOIL 们的DMC的影像农录进去》是我这段影像的

水平不够,还是有什么其它原因? From 上海 沈谢毓 郑几段恶魔猎人1代DMD难度下的BOSS战录像叶 子也看过了。技术是相当不错的。比如与黑晓士第三 炒时的反复用力和轻弱心剑, 额是相当类较反应力和 心理素质的事情、你玩得确实很好。另外与国梦最后 一战时的弹反攻击和躲避激光、都是相当有技术含量 的事情。不过没被收录的原因、我想一是可能毕竟游 **设距今时日值久**, 二则是在这种职制条件和难度下。 再达成这样的评价成绩,其实此前不少国内外开家都 已经做到过了(比如后意味士的拼刀炒法, 转个人较 早離在日本玩家放出的影像中看到过),这样你可能 在"独树一帜"方面就有所欠缺、我想也可能因此电 **告部门不方便找到合适的名目和理由来安排这段影** 像。但不管怎样,绝非是你个人游戏水平问题。

至于你在崇信中还提到了鬼武者2的战绩问题。觉 得HARD地度比一闪镍式更具排战,不过叶子个人认 为。虽然一闪模式下的默认难度是普通。但"一次" 毕竟是"一闪",在这个模式下敌人不靠一闪是绝不 可能解决掉的。这其实就无形中增加了玩家的心理压 力,这种环境因素即便是困难难度也无法制造出来。而 且在非一内模式下, 我们可能会主动或不慎依靠普通 攻击方式消灭了敌人。虽然这种情况不会影响最终评 价和各种称号的取得,不过关键在于,也许正是因为 我们的普通攻击,才化解了眼前或者潜在的危机,但 放到一闪模式下会怎样呢? 一闪模式下我们的政击手 段没有别的选择,没有退路,这种心理压力制造出来

的难度是无可替代的。 辽宁大进 免疫力低下者



投稿领知 1 普通邮寄或电子邮件均可,但为了确保收到,推荐使用电子 解释。郑寄地址在目录页土、电子邮箱地址见本页最下方。2 所有来值必须写 **朋**真实姓名 地址 邮编。凡是缺少上面任何 - 项信息者 来稿作度。 3 使用 电子邮件的作者。文件格式请用JPDC、画稿大小至少在8004600以上 但容量不 要超过 INIB。4、面稿严禁复制他人作品 临事除外。5、禁止一稿多投。6 由 于授稿量大、录用与否不另行通知 凡粉糕后1个月没有刊發、即为菜块、最后 感谢大家对本栏目的支持,希望大家踊跃投稿。 □贵 小涉





日本から南に大 这 人不免是变成女性了 逐年龄也显得很少 不过表情还是很 我人的

. AM RO MR Snakeyx. 感觉生迹只用线压匀的舒新士更加漂亮一些,而在这的如果上了色







建學以本下不会像另一样会自己多知他









PERSONA









The second second



and the same of the same of CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE 11 - 2 | . . .

1、在山洞门口与拦路的水战团喽 零变谈后得知其头目去了R122水路上的 日落山(おくりび山)。回阿田市、经 R121转向下走到122水道,向下可以来 到R123, 果树旁的女孩会问你身上带的 第一只精灵是不是草系的。如果是的话 她会送你招式机器TM19。来到日落山 后,从鬼歷左边的出口出去爬到山顶, 我们会发现水战团的首领已经从日常山 上抢到了蓝色玉石(あいいろのたま)。 対话之后马上鼓腕接て。之后老奶奶会 押恼岩团的麝香交给士鱼, 含姜这个糖 章来到火山下的凹凸坡,突然传来一阵 强烈的震动并出现一个山洞。进入后依 次打败熔岩闭各闭品, 在最深处打败 熔岩闭头锁却无法阻止古拉顿的复态。 ク馬楽型 夫依市 (カイナの市) 約滞口 会有剧情发生、水战团将潜艇抢走、现 在再回到阿田市原本被挡着的山洞门口 发现将路的喽罗已经不见了。OK、继续 前进: 2、沙潭中的那座沙漠(就是你 说的沙岛),草皮那一部分需要使用风 马自行车快速冲刺过去。你现在使用的 应该是沙道自行车。回银叶市的自行车 商店更换一下自行车吧。3、沙道自行 车速度比风马自行车慢,但是按住B键 可以原地跳跃,再独上方向键,便会朝 该方向群跃。同时按方向键与R键、便 可跳动,这个技能可以通过 些山坡上 的道路以及在砖桥上行驶。4、那个东 东没用的, 纯粹的装饰性建筑而已。

する。 単個馬作品 ま

\_\_\_\_ 

> 你指的是第三次该回席空城堡「水 ロウバステイオン 之后的原情吧、其 实发带倒是建议你在完成美女与野兽的! 創備后接着去ガラ大地(ザ・ランド・ オブ・ドラゴン 1、量然这部分的任务 完成顺序没有先后要求的,不过后者好 ! 果这两部分的硬件升级完成之后的确能 **专也是与花木兰有美的嘛。哪,社同话** 题、你能一次问到虚空妨倒后去马林窗。 航会发现马林家被无心怪偷袭了, 好在 乌林没有什么事。与之对话后唐老鸭会 得到 本名为〈百亩森林〉 1100エ-カ -の森) 約末、湯春会进入书中、栗面 景小熊维尼 (プロ) 的世界, 在単面技 も/ 能能尼井与ラ対法、副情労生后在 马林家外将前来抢夺〈百亩森林〉的无 心怪解决掉后再次进入小熊维尼的世 界,找到维尼并与之对话,结果维尼却 不认识主角一行人了。創情之后会得到 道具 "ベースボールチャーム", 之后就 可以應开度空域便去别的地方了。

40 4 . . , ,

1、当然可以、虽然像XBOX360. PS3这些次世代新丰机部对应高清申却 输出并且也将成为以后的趋势、但毕竟 事為电视的普及还需要相当 [QBhin]。 即使在国外, 也还是有许多家庭仍在使 用普通电视, 所以次世代新主机是同时 支持普通电视和高清电视的。不过从目 前的使用效果来看。如果用普通申视来 玩XBOX360上的游戏的话。由于普通电 疫并不支持那些高着输出,所以次世代 主机在曲面表现上的大幅强化在使用这 些普通电视上远游戏时并不明显, 而且 展展上的字体通常会比较小, 看起妄会 比较不习惯。这个小字体的现象在玩少 / 级FLASH错误的用户可以免费更换新的 数XBOX360游戏时会非常痛苦、例如本 | 期阵英负责攻略的380游戏(两间尸城)。 如果用普通电视或是电脑显示器作为输 出设备的话、上面那些N小的字绝对会 

通电视, 但如果报直下体会次世代丰机 的暴力的话,输出设备方面的升级就几 乎是必须的了!包括申迎和音响]、確 实是一笔相与不小的支出啊! 2、你说 的360部件升级是指微软官布格指定 (第三代绘图专用双倍数据传输里)绘 图动态存取内存、这种内存的数据传输 速度可以达到摄秒44 8Gbit, 是从前的 两倍, 另外还有新加坡媒体报道的, 360将采用65纳米制造工艺的新散处理 **绕在邮料和发热量降低的同时**,在速度 上还有一定的提升的事情? 可以说, 如 够大幅提惠360的整体性能、但即便是 升级后的整体性循环是票低于PS3的。 3. 这要看具体游戏的支持情况了。-般的非中文360游戏是无法将游戏中的 字体设置成中文的, 但也不排除类似 "穷类女蛛星"这种例子的存在可能。

> N. 1 . . .



关于这个问题,并不是你升级操作 不当所选成的。SC官方已经表示这次部 分玩家因为升级1 63b版内核而导致烧录 卡环境的情况、是因为其发布的升级内 核的问题,并且表示所有在此次内核升 SC烧录卡。以下是SC官方在其网站上发 表的正式声明。"对于此次内核并非没 有检测放出,世事难料。因为手上都是 MX芯片的卡、CB芯片不搬容非物们所 想到。在这里向支持SC的用户真诚的说



有对不起。世次内核升级FI ASH链设的 用户我们将承担全部责任。等下午我们 和各地代理协商后大家就可以到本地代 理排行免费事物。当然《有代理的地区 可寄往总代理处(邮费往返由官方承担 - 限平部) 此次换取坏卡只针对升级 F、ASH销资的用户, 只要真卡即可免费 更换。"客观来讲,这次的事故确实是 SC厂商内核升级程序发布过于匆忙(广 大SC玩家"學阮火塩"游玩不能时的得 力咒怒啊),检测时做得不够全面,检

些SC用户选成了不小的损失。好在SC · 商在文次的事件第后处理: 做很不足 计较不错的, 免费更换在这次升级限均 中环掉的卡井目的赛邮费的承诺还是能 **等看出其非常有诚意的**。 你可以按照它方 的需求去找当场的价理商事场或是继续持 的熔景卡寄回绘厂商要求更换就行了。

起掛好 物质在有几个的现在分 > 整解器 (直及利益) \* I will not the ---to the second second to the total contract of . FLOV. office a de la versión PERSON, SM

1、看来你肯定没玩过MGS系列。 上次发哥已经解释得比较清楚了吧? PS2 的手桶有一个活动荷剛。你少新以每次 推謀杆都会让天邪跑起来而不是走动。 是因为你每次推动的幅度太大、直接航 将摇杆推到底了。要想让天照用走慢慢 靠近,那么你在推摇杆的时候动作慢一 点、别太用力、也不要把锯杆推到底 部、大概指一半距离就够了。这个技巧 其以很容易掌握, 你按照这个要领多试 几次就明白了。2 你指的是"狂乱的花 阳"附近那个被密码锁锁住的门?这个 逐期其实很简单, 锁上的数字和你的线 的最后3位数一样, 举个例子, 如果你身 1 金钱数的最后3位数字是"666"或是 "555"之类的再去开锁,这个密码门就 会自动打开, 单形可以拿到一件的加力 还不错的衣服。

A contract of the second y Y v rry 

1、可以、需要烧录卡的配合、你已 经有贷录卡了, 业需从网上下费GRA协 录卡专用的名媒体播放软件即可。这类 播放软件你可以下载"FilmPlay",下载 下来后将bin文件烧到卡里,之后运行 GBASP里的该程序即可使用、用这个软 件可以看GBA格式的电影、听MP3、看 图片以及看TXT文本等键。对了, 用体型 卡贝帕羊卡经过转换后去门槛状的由影 这方面的转换软件有 "GBA Media".

其包括 "Movie Converter" 和 "Music\_Converter" 两款转换软件,前 者是视频转化软件(也即转化电影的), 后者是舍赖转换软件(主要用来转MP3 等1。通常情况下、玩家自己用这类软 件转换后的电影效果在GBA工播放时并 不是太理想,你也可以去 些专门的 GBA格式电影发布网边或是15至卡的官 窗下静安方转换发东后的塞乐器由账... 2、GBASP不能直接连接普通的耳机、雷 要用专门的转换器才行, 将转换器的 器接在GBASP上端充电用的接口上。另 露括上普通耳机后即可, 这种耳机体 模點组装的很便宜, 也就十多快钱左右。 3. 智慧卡首是中低端的 計傳表卡 卉 GBA特景卡中也占有一定的市场份额。 基本性能还不错。4、价格方面肯定是贵 了,大概贵了一百大洋左右吧。

16.4 .... E DOWNSON NAMED , A 199 . . . The American State of the Control of 1.44 The second second 5 4 4 4 4 attended to the second I MITTE "MADE".

1、360的游戏与和XBOX一样,针对 各个地区有不同的区码,不能互相兼 容、各自区码的主机只能运行对应区配 的游戏, 避免各个地区价格不同而导致 的游戏从离价格地区流向低价格地区的 现象。目前分别有北美/中美 NTSC、欧 州/澳州/新西兰 PAL、日版/亚洲 NTSC-J三个射式。另外有部分游戏是全区码, 可以在全部版本的主机上运行,或者双 区码游戏, 在某两个制式上运行, 这权



手游戏开发厂商的决定。360的改机方式 和PS2加芯片的方法不同、所以改机之后 名地区版本的主机仍然只能玩对应版本 功率,其中央处理器发热量很高。因此 IBM和微致设计了密封的热管冷却系统。 汶恩 个由登勘被由中外理器的细度 座、铜导管和铝散热片构成的散热器、 领导管内部,注水井 自独真空、另外还有 两个60mm风容用于内部物热。在宣令状 不下水的速点软件, 在银品管由服装造 随后变成蒸气上升将热量排给钥匙热片, 风扇气荒将热量抽走,蒸气冷却后重新 变成水离从铜导管液回铜底径。微软还 为各主要芯片加上热敏二极管, 监测内 岛温度, 探世调整两个风度的转变。 持续游戏时产生的热量较多因而转速较高。 操作系统和播放DVD8/热量较少转点下 降。以上是360的主要散热措施介绍。3 微软以前公布11 家负带制语新主机的 厂商,它们分别是已经代工生产XBOX的 新加坡公司纬例力Rextrones。 台灣公司 纬创Wistron,以及新签约的加拿大公司 天弘 Celestica。这一家公司都在中国广 东珠 角地区设立了制造工厂。其中伟 包力在广东深圳和珠海、纬例在广东中 山、天弘在广东东莞,可以说绝大部分 的360都是"MADE IN CHINA"的。

manufactura. 222 ------. . . . 1.7 15 43 67 . PS2± 9 #300 ・・1 場か/ A R THE REST OF THE · · and the second second . . 对代在变, 剑南春不变" 笑).

其实感叹人一长大就越来越没有当初玩 游戏时的郑股游情的玩家不在心韵、这 **英来信也已经在杂志上刊登过多次了**, 别的话龙哥也就不多说了,这里还是说 正事回答问题要素。NDS中文游戏方面, 神游官方已经正式发布的汉化作品省《描 撰瓦力欧制造》、《直感一笔》和《描 **增霉西-云中滞步**) 而由我国民间汉化 组织自行汉化的NDS游戏已经完成的有 (医磨城·苍月的十字架), (孤鳥智 吟·遂失的蔚蓝》和《双重记忆》。另 外还有数数作品正在汉化中、例如(学 转载利·复苏的逆转》和《游戏王·圖 梦吟游诗人) 等等。刻录机? 刻录CD. DVD用的那种光盘到录机? 你是想说 GBA那种需要与某些烧录卡搭配使用的 烧录器吧。NDS烧录卡基本都不用烧录 器。NDS兼容GBA卡、机器下方的部个 插槽就是用来玩GBA卡专用的、GBA烧 录卡也可以使用,不过只能当 "GBA烧 受卡"用。

5 , #2 0 N 18 7 4 074 . 4. 5のしてイハン とここうい 的游戏。2、360需要消耗超过250瓦的 ミュッド たがっょ















forman staff -



estimate the second 5 · Ø · · · · · · · · · ・マンリクルシュ・・・ 4. 1111. 1 -----\$ 14 T ST. U B A

2、 賞金首 "噂のしディハン--" 出現 地点是在ベダン果球的マイナ南边矿山 就附近、引張道風動品"マジックル。ジ 1",此外还需要队伍里有两名角色在 队,看来这个赏金首果然是名副其实的 "LADYHUNTER" 啊, 完成讨货任务后 可获得16000P的奖励。至于"マジック ルージュ"这个道具可以从在い技两种怪 物后额机获得的检查物品中得到。一种 是出設在ジュライカ附近的 "マッチ ユ",打倒后有可能会掉落マジックル-ジュ、另外 种是出没在椰子王の城附 力的"マンドーラ"、打倒馬会接張マジ ックルージュ。3、服装方面、有的品書 点点, 更多的则是靠合成出来的。4. 答 来请参考第2回。制作(皇际游侠)攻略 型期公主由于截藉日期的趋因。Btiel主 育量, 龙哥还记得当时负责武政略的银 f同学可是 连N天然防住在编辑部、通 点达旦的熬夜呢, 龙哥当时还参与了一 晚"陪熬",那次还真是极辛苦猴子同 学了。当时时间紧迫,没来得及上更详 细的研究,这里要向大家道歉了,如果 大家遇到什么难题的话尽管问龙哥, 龙 野一定有问必等(好像本来就是龙哥的 份内事……]

STATE OF THE PARTY OF 19 1 4 7 1 111 ~ A, 341 ) 1 - 2 Annal Inches States . . . Acres 15 15 (20 1 ) 11 6. . . . . 4 4 11 4 ,7 , and a dec A SA BOOK STORY 1 4 4 4 4 y he y

1、盒到射影机后去破坻墙旁边的回 磨里,一定要先去看墙上的破洞(看到 一个镇女向墙上钉钉子)。否则之后的 制情都不会发生。也就是说要解决你遇 到的这些问题, 只需去那个问廊旁边的 墙上看一样破洞里面的事情,接下来的 创情就又能正常发展了。2、如果出现距 离很远, 跳一次不能达到的高台, 那么 我们要做的不是连续两段跳典空中dash。 定要跳 次就dash, 不够的话再利用 第二段跳跃。这是因为第一段跳跃往往 是救命的,不要乱用。战+中遵循的原 2. 就是先处理飞行的敌人,再解决地面 的。 个是因为空中可以dasn遵新, 此 较容易 还有就是空中敌人一般都会发 射火焰弹手提战斗。

4 4 4 4 . . . 4 4 4 4 4 7 7 8 Barrier Barrier CORNEL CONTRACTOR OF = 1 1 6. 4 - 2 - 2 - 4 東は後的马鹿? 3、エンゲージ

ハントループ和レアモンスター量句

1 草油上的干湿两季会技明社会的 游戏时间每小时交替一次。比如玩家的 游戏时间是"27 00 00"的时候是总委。 那么"28.00.00"时就会变为雨季。在王都 ラバナスタ的面门和草原的天气通对法 可以知道现在是什么季节,在草原各位 区域之前切换协图是不全改变委员的。 草原介南季有阴 南、大雨3种天气、天 气的变化可以通过切换地图朵庆我,部 分無要使用 3 空船和传送石改变区域后 才会变化 パラミナ大峡谷的吹雪天气 可应通过在幻妖の森和大峽谷之间切换 来等現、西ダルマスカッ基的図の天然 可以通过在东西,灌之间切换来头现。 2、特定的天气、清除杂鱼敌人或者等待

定时间等特定条件满足后出现的怪兽 画称版レアモンスター("Rare Monster". 也即轉有怪兽)。其中作为ハントループ (Hunt Loop/循环狩猎)对象的30只珍稀伴 善击倒后可以入手エンゲージ道具、并且 击倒一次后便不会再出现。当剧情讲行 到港町バーフォンハイム、和フォーン海 崖/ハンターズ・キヤンプ的 「お头」 対 正総受任务后即可展开ハントループ、在



这之前是无法遇见作为ハントループ対象 的怪兽的。不是ハントループ对象的珍珠 怪兽被称为ハントル~プ未确认的新 种,在满足条件后可以反复出现,但是 不会接箋エンゲージ消息。3. 首告要押 原图区域的帖木技题键调查后砍伐掉。 と后就可以搭記前向聯醒地点的桥, 桥 后的区域必须是下大商的天气,要讨伐 的乌龟才会出现(此时NPC会有提示) 如 果不是对应的天气,可以通过上面所说 的反复切换场景来剧新天气。

8 2.0 200



NDS的模型。 器方面,现在还 非常不完善, 基 1

本 1 也就是傳報 1 現在的NDS模板最实际 在能播放部分游 效果还很是 西的片刻动画阶段,实际真正用来玩 NDS游戏仍然还是不可能的。至于杂志 的攻略用图方面。早期我们的确主要是 用数码相机直接拍摄NDS屏幕。不过这 样柏出来的效果并不大好, 所以现在 般不会通过这种方式了。当然,上面已经 说过了,现在的NDS模拟器极不完善,所 以根本就是无法使用的。如果你确实线 玩NDS游戏的话。建议你还是再努力攒 機银子买台NDS主机吧, 如果还是像我 在这样莴苣等待能真正使用的NDS模拟 器的话,还真不知道學猴母马月才行。

E) 2 11 4 ( 1 ----110-110-1110-, 1 t 197 A COURSE OF STREET to the second second 1100

1. 15版本是目前最完美的运行ISO 和破解程序的版本。可以通过引导程序 运行MSD上的游戏(部分游戏需要UMD 引导1,可以这么说,1 B暂时来说是 PSP最强的系统。不过目前对应20版本 的软件数量也非常多了。比15版不会参 太多。从纯版本方面的比较来讲, 20版 比15版在系统功能方面有了。些追加。 比如在"Network"中追加"网络浏览界 而",在 "Video" 中追加"跳跃",追 加 "A-B重复播放"、屏幕显示机能设 加 "4·3" , 在 "Music" 可播放文件格 式中追加了MP4(AVC)、WAVE(Linear PCM), 在 "Photo" 追加桌布机能、图 像之传送与接收机能。可显示图像种 类追加了TIFF、GIF、PNG、BMP, 在

Setting"中追加了韩文等等。2.5和2 6的PSP已经被破解, 前几期杂志中本刊 做过专门报道。2、首先需要确认一下, 你有待PSP里放JMD了没有?如果根本 及放UMD的话、自然就不会看这场系统 标志了。3、目前用PSP玩GBA并不是太 好的方案,模拟器在速度和声音上都不能 像大家想像中那样完美。毕竟两者不是 个"系统"的…… 4、对, 直接下载到

相应目录下就可以了, 电影的话需要器 是什么格式,有账非PSP官方支持的格式 需要用相关的软件来看。



## 现在是游戏的直空期?

其实游戏并不存在真空期,只是对于 基 +些消费群体衰退,可能会有这样的 境遇。游戏厂商们也要挣钱吃饭,他们 **亦可能让市场闲着。当今的这三大游戏** 硬件厂商应该算是游戏业形成以来,实 力量为强劲的公司。他们各自有量对方 难以超越的优势,并在自己的领域独当 圃,相对于过去在硬件市场失败的雅 达利、NEC、世事、新的 大势力都不 订能轻易地让出这个市场, 因此他们在 推出新产品的速度上还是比较快的。而 且都极力让自己的平台总能出现内容充 定的作品。

先章微软来说,360提前对手一年时 间发售为的照付么,还不是想早点抢市 场, 多量点心银子。并且在这期间也 有不少好游戏问世,像最早的《死故 生4)((以脊寒车8)、(九十九夜)。 ( 通知尸城 ) 等都是得值得玩的作品。 以上还没有尽数。可见仅Xbox360就足以 支撑这段时间的游戏生活。再看索尼方 間, PS2的好游戏出得悬慢了许多, (战 ABASARA2) 之后,我们能够顺待的前 是(战神2)、(圣剑传说4)、(超级 机器人大战OG》、也就这么多了吧,用 一只手都能算过来, 另外传说(两者与 恶龙9)可能会在PS2上推出,但也仅仅 是传说、大家不要抱太大的希望。不过 索尼并没有因此而让玩家们闲着,家用

机是处在更新换代的阶段。可PSP正值社 年啊。最近的(铁拳 鹰略复苏)、(极 度界村)都很不错,而之前的(怪物猎 人P)、(激战国无双)等也是非常耐压 的好游戏、星外我们还可以解结肌络维 出的〈山脊賽车2〉、(怪物猎人P2)等 大作的到来, 甚至到年底常尼还可能推 出PSP专用的PS棒粒器。如此、常用也 算是对得起玩家了。最后再看任天堂、 NGC在距Wi发售前一年多前效基本挂了。 任天堂的家用机算是青黄不接现象最严 量的。不过老纤的常机很争气, GBA的 2000款游敦户经计玩室排本玩不穿了。 而NDS现在的好游戏也如同潮涌 舱。 食用即将出的(马里息连续3对3)。即 语发售的《最终幻想3》和《日袋妖怪钻 石/珍珠》,天哪 后面的两款简直都是梦 幻视的超大作, fans一定会大流口水了。

废话了这么多, 我到底想证明什么? 当然就是当前的游戏不存在"真空期"。 这个事实大家也都明白, 然而我们目前 的处境都未必如全球游戏市场一般热 闹,究其原因既简单也让人头疼,下面 找就再多就几句。

## 中国玩家的困扰

今天听说中国足球的世界排名已经降 到103位了, 真是恨其不能, 然其不争 中国有14亿人口, 难避就找不出11个会 踢球的吗?原因很复杂,我不怎么专 业、也只是听人说了一些、大概就是足



F.这些人可不是乞丐,他们是在哥哥PSP开始发售,也许以后这样的景象也会会观在中国。



被高级的运作不规范, 硅吊铁温计率 风气不正等等。于是我们今天只能面对 这样的局面 一个人口量多、面积第 的超级大国却有102个国套在一项只需要 11个人的运动上报辅助们: 你能不得!!!? 在这种情况之下,中国的球迹能干什么 呢? 自己的"中超"、"甲A"是没法看 了。国外的强队也不愿意器你課、世 界大赛又进不去。所以只能在家里看 看"英超"、"意甲"的转播。或者有 华的妙出国港港别人的贫困

我前面说的是不是跑题了? 没有! 大 家试试把上面的"足球"换成"游戏"。 把"珠泽"换成"玩宴"、把"珠铅" 换成"盗贩商",而"足球事业"则换 成"中国游戏市场"。这下大家很清楚 了吧。 喜杰的纪因和最终的结果几乎— 细一样

盗版的话题说过太多了, 两重复也都 没人愿意听, 现在就让我们来享受这种 后思吧! 汝次的"游戏喜空期"可是会 证综很久的, 绝对超越由PS转向PS2的 时间。因为什么? 价格太高了, 这是专 指PS3而言的。像Xbox360和Wn虽然还 能够接受,不过在大部分中国玩家的眼 中, 常用机游戏基本还是常尼的天下, 特别是从PS时代就培养起来的一代玩家 们,是对PS系主机上的无数经典作品怀 有深厚的感情。你让他们放弃最终幻想? 让他们放弃胜利十一人? 让他们放弃GT 赛车?放弃数不过来的经典大作?

那还不如于脆放弃游戏好了。PS3这回卖 59800日元、599美元、装到了中国、估 计首周肯定要被炒到1万以上,而第一个 月也不太可能跌破8000,就算是稳定在 和国外美不多的价格也要5000块啊: 您 再来一款游戏,签不多花6000块才能实 现你的游戏次世代梦。

就算PS3降价,它能降多少?从PS以 及PS2时代大家的消费观念看,在拥有游 戏主机的玩家中大约有70%的人会选择 价格在2000元以下的时候购买主机。那 么到了PS3时代· 从5000元降到2000 以下需要多久?如果素尼在一年之内就 奋笔疾书。这会儿累了,只想最后说一句 降这么多无异于抽了自己一个大嘴巴。就 咱们中国玩家也争争气,给上帝遂派手 算用两年时间。估计也不可能将成本压 揭、别哭了、这一天很快就到了

低到这种程度。那就盼着第三年吧,/希 望会出现奇迹。当然,三年之后,我们 的收入也在不断增加,估计就算那时候 PS3还率3000, 也会有很多人愿意拖转 了。可是, 这三年之中我们干什么? 玩 掌机、玩360、玩WII · 看来倒也不是 没事可做,只不过这样的解决方式对 干得名人来说是强迫自己改变游戏的 口味,也只有任饭和美式游戏爱好老会 开心了。

**最后声朗**,上而的沃大安不要太当事。 也许是最坏的状况也不一定,只不过这 种状况有一定的出现几率。

## 给上帝递张手绢

很早的时候有个笑话。还是拿中国足 设开湖的。可能有人听讨, | 身在这举再 大体重复 邊 亚洲3支足球队日本、韩 国、中国的教练一起找到上帝。日本队 教练问: "上帝啊, 我们什么时候可以 排到大力神杯啊? \* 上帝说 "100年以 后吧! "日本教练伤心地哭了,说 "我等 不到那个时候了! "韩国队教练接着问 "上帝啊, 那我们什么时候可以夺得世 界怀冠军呢?"上帝说 "等200年以后 吧。"韩国队教练也放声大哭道 "连我 孙子都就不到那个时候了! \* 最后中国 队的教练说: "上帝啊、我们中国国家 队什么时候可以在世界杯中夺冠呢?? 听完这话,上帝突然老泪横流,瘤哭 失声道 "恐怕就连我都等不到那个 时候了!

我雲申一連、我依然没有跑題。就好 比我们中国玩家去问上帝, 我们什么时 候才能和個外玩家一样拥有自己的行货 主机,并且所有好游戏都可以第一时间 发作中文版 经。文项次~被损倒是不用 让上帝哭、但起码小洁我得大哭一场了。

实现这个梦想其实比在世界杯上夺宽 要稍微简单一点,不过就是要让中国的 游戏市场正规化,并且要让玩家的消费 心理也能彻底改变。怎么做就不多说了,, 前几期关于反盗故的特稿中,小沛也普

### 李恒维奥SFS.S

作为在几届斗剧中全部费场的能 SAPCOM会社制作的SF3.3其超经 《特度可以一篇、实现的说、意尽为小 a 编 U 2D 编 34 作 3 并 平 新 件 上 与 宣 6 **美教是一款**美作品,但由于多年的 金章校 日本本十的SF3 3米平円無り 达到一个脚带,任意角色的顶缀操作 7届银者—特许安排以领量的定力 情的是,本次大会并没有出现。 会中HIGO > MHAYAOM A 四碳效 的奇能。客观的说20格斗游戏中绝对的 衡是不存在的,类似SF3 3这样的经典 作品也至多做到相对平衡, 在这场SF3. 4刷的最终演出中,六大性能角色毫无 添的左右了赛塔。使用YIN、丰丽 DAMEY UREN MAKOTORINATION 其美队伍的发挥更为基定。 甚至在 出場SHOW。这般景象甚至让他 一流操作者所上演的概形对决 日非常物彩,类似升上,AB7这样使 用非主道角色的名人应当得到尊重。而 的爆神令人感动。

本次斗剧大赛,是要关键和本为 IDIONIA MINUKI KO KOKUJINE J. MI 动主要队伍,此三人甚至可以设是非 W YW. DAD三名角色的最强使用者 没有想到的是。随着比赛的进程不断推 使WOV开始展露锋芒,确定的立由拉 . 几乎没有失误的2NK与近HP认灵量。 满配合准确的移动投让其席卷整个赛场。 能過强耐煙環 "Vigion" ,在KO挨害等 施狄农的传说下完成一模三的惊人说 - 基至在四强的N.KI与其附土财法也 ### 并在对决中精彩的上演了紅B 美國富的壯華(另外值得一提的则是記 在预选赛中更完美发挥其实力、参 ●中、巴袋将NUKI、KO、KOKUJIN三人 (15)S领军的"昭和"队、令人不懈的是。 ANG,并一篇模扫,可做未能推销MOV 前稱詩、老本次大事前8臺中、除了前途 老人之外,如弟子犬、AMF、红春、 二己名人的风范,可借由于名人简实力



# 上剧回忆录 章一传统项目的最后辉煌

天过接近,理核牧情繁礼,但正因为有 法些高级玩家的家人、才让这就经典作 是高级螺旋列。用在约马到中围有可 。能不再出现593.3这个有技项目,但这最 技术属战的解决有情能增发CAPCON量 新餐作的动力,发展们这些新哥克·尼布 系全新的55新到作品。

### #使感觉VF4FT

本北大会另一个保留课里Y4T的人 可能但是原不知当年。但在1973对关的 对的这次比赛可明明与见罪的的服务。 此一多年的特殊吃到,不够下高级。 按时于本作的以他当于成熟,不然是 经反应。输出,有料不可能则以是基础 成大方面解析于自然和关系。 明明,有料不可能则以是基础 增加的的是。本次大会看他为怎么大。 像、除含来为也做到接近。在即是实施



### **↑燕鹿旗的巡察使是从这局开始。**

末之居、基本上需要求行物当力自合等 期期出售。他表示子之世次力率是更 期、形別者可求以在心地企业下涨 走た、建筑分別平局者力争争者。(市) 走た、14年の分別・二年(14年の12)、 をいった(14年的)、二年(14年の)、 場所企改ま力地が在外心な中能が進 助行人系与工作。 の成分、第二年代優優を集か (14年の)、小工作(64年) が一般、後度、第二年代優優を集か (14年の)、小工作(64年) が一般、後度、第二年代優優を集か が一般、「14年の (14年の )・ が一般、「14年の (14年の )・ 「一般、「14年の )・ 「一般、「14年の )・ 「一般、「14年の )・ 「一般、「14年の )・ 「一般、「14年の )・ 「14年の )・ 「1

実力、被称为VF天赐之子的ふーと、 国大赛冠掌与"老师"称号双荣誉的预 上异帝板桥, 这支队伍的实力不言而 明、第三支力 Versus Official ーラび太 EION /大部區 [AKRA] / 京文 (AOI) 这支队伍震播的选手全部为老师顶级。 元家。其中拥有VF之神美者,却每每都 資業失之交替的カリ大、農然手勢与 ·据大幅度下路 有仍然在被撤海 称号"豪庆"大模器,接斗全值玩家。 并在日本AOI使中绝对为三张之例的 · 北三人組織手之后必然产生的化 學效应是能發与穩定性部为一流、方字 常常道的复合。漫后一支队伍则为"令 りかった"-K-2 (SARAH) / 振音楽 WHICH BRIDACKY "HI" LY AS BRISARAH 使用电 "K-2" 描记全国大赛冠军获得者 B本等一於案AXRA使用者達由春、能

**纳荆耐,决事淘汰妻开始。令人没有想** 到的是,比赛开始后出现的两支黑马队 伍翁等整个事局管理。 英军将营令队伍 都能入了浮煙。"ツリーソウル"太芒 **松本自治的強队、非在遺跡 \*** なテカヨケ"-俳像 (KAGE) / 無猫 (LIGH) /振魔佩 (旅帳) 無能首先出 本应该规利胜利的对局部由于新自 UON能製器的服務被指入了大将総、い **剪下在第三局中被一个关键性的登遍排 添中,自此激发郑霞枫的成力,在决能** 海省和前提下的一次闪建攻击最终被 美実現大逆義。いのつち痛失好期。 "Yiu みんなナカヨウ" 也在此激励下一部 茶罐四零、今~字是具以行为国农家外 L無VANESSA使用者とサオばる等率 ナ、并搭配有知名除消使用者以離的"パ "第2",利用荷名VANESSA抽准部

蒙查组合论实力也难有队伍可让房。

性能与"以藏"的强势还攻能力,此队 伍竟然一略杀进四强。强强对决方面 在四班战之前"集大策"便遭遇"中! おった"、谁也没有想到的星先榜以-竟然快速探打,有利之后译斯极为准载 先手掌下板板与小エド。大将よっと開 水油定防御林K-2本斯 前客 II BOS 有利准确择打的前提下处处被动,着纳 在1.2落后的被动局面下进入决胜局 · 有利之下是宣告等 やりおった。最終音類四張、上 隐定的队伍当为 "Virtua 公Fusion 其斯利进入四强、进入四强战后、实力 划分的清晰便在对局中明显体现。先是 やりおった。画対 "パチナマン" 則 细模实现1排3、之后便是"Virtus/fusci 大须晶利用先读马步冲靠实现击杀 "The みんなナカヨケ"大将悪魔鼠、最終決 養養于实现强强对决。K-2与NLKI的条 链战首先便引人注目。而K-2如在这样 关键的比赛中址于利用有利全部最速操 打、瞬间3:0章下对手。之底上场的大 **南昌利用先妻进步常打得。在心态上要** 得主动拿下K-2、在面对本次决赛循环

我的"说"时里就先手拿下一角,伸在 第三指中马亦冲出得平用连续衔锋, 就 "川" 城岸和中城阳泽岭、大路长纪长 率对JACKY被布着丰富的经验。也许是 衛命使無、ちび太毎次进入決赛対手系 施州发挥,如今使等称在"滨"身上。油 場关键性約比賽中もぴ太井元任何失误 打探清晰、牵制明确,但"岚"却在美 維勢有利係上全部排对。第262、1億光 的前提下第四周胜量手不粉状态下最適 闪避开ちび太的半線隊、最美辰古墳込 获胜、債得─難約量 "やりおった" ※ 大将建筑毫未曾上场一局便在"岚"与 K-2的兄妹组合全胜下夺冠,可见两名 天、VF4FT也许已经没落。但引用旅者粮 **麦約一句话绘本篇结束最为绘当**: 演崇称。只要有对手就能永恒…

实谈战国贝夫 坐后军要求





# 天下三秀之中被当权者抹杀的光秀!

### 【信长座下第二香币】

本历中上著名的人物很少像阳阳岩赤一样 京如名 度却一生充满透闭。出身不明,似乎是出自美浓守护土 **龄一族明验氏,光美的**父祖的姓名也没有记载。明智族 被毁灭后开始该国济镇的生活、共日在此时受习兵法。 出生年月不详,但根据江户时代的(明智军记)中,明 智光秀的辞世诗句"五十五年的梦"倒推出他的出生年 份为1528年。

确实明智光秀曾经侍奉过越前朝仓家,并在此时与 足利义昭相遇、居因谗宣被朝令又暑解任。ラ后光条促 度了义别和信长的合作。1568年信长将足利义别推上 了将军的宝座。光秀担任京都奉行职务、在金崎口退却 校, 延历寺讨伐战中表现活跃, 拜领近江淮领十万石, 并在场本馆坳府为城主。侍奉信长仅仅三年便出人斗 操。之后光秀作为信长麾下置臣参与石山本原寺攻略 战、纪州杂贺攻略战、秀吉的播磨攻击护援、荒木村重 讨伐等重要战役。

丹波平定后。信长赞扬光秀的功绩无与伦比。并将 丹波一岗常器绘他, 让他在丹波建设了他山城, 横山 城、周山城等城池。此外光秀还得到了丹后的细川藤孝 **幽高** ) 、大和的简并顺庆等近畿地方织田家连带大名 的指挥权,成为"近畿管额"。然而织田家名列第二的 **光秀却在三年后、奇鑫京都本新寺、杀害自己的主君信** 杯、ラビな「多域路知用信虫必害」

### 【 文武兼修的光秀 】

得到信长募大信任的光秀为何会背叛君主呢? 首 先看一下光秀的人物像,绘人感觉"头脑明斯、沉着冷 静"的明智光秀虽然是武将,却精通和欧、连歌和茶

外、明智光美工行幕改深受领民受勤、现在还有得多地 方的百姓在纪念明智光秀。他这样的人物为何要背上 "叛徒"的恶名来杀害主君呢? 到现在有多种多样的说 法, 一, 丹波攻略时, 光频以母帝为人励, 但因信长杀 宴投楼的点来野兄弟导致光秀母亲被杀的怨恨说 二、 条片管反说 三、家康管反说 四、遵承仇恨说 五、 保护朝廷说、六、性格不和说等等。

为了纪念安土城竣工在新马场召开名为"左义长" 的祭祀仪式。光秀负责天皇和皇族观览席的建造工作。 在与公家场触时、光条感觉到信长对朝廷提出的不自然 要求,比如说朝廷年号的改定等等都是对朝廷权力的侵 犯。信长还上奏天皇、要求天皇让位于与自己关系密切 的意太子诚仁亲王。正亲盯天皇觉察出让位后、整个相 赶拿被信长控制的总验。因为不知道没有任何官位的信 长还会提出什么要求。因此推察信长担任朝廷的最高官 位太政大臣、关白、征夷大将军其中任意之一。但信长 并没有表示要接受任何一个。光秀应该已经觉察出信长 的做法是向朝廷表明,天下人是信忠、信长自己则是天 上人。"这是破坏日本种序的做法""光委抱有强利的": 危机器。

### [本能寺之亦准备万今]

信长为了护提高松城水政的美吉, 带领大约二十载 二十久小姓上这、讲入亚时的住所太循条。 秦命禅师务 吉的光秀在做好出阵准备后, 从坂本城出发, 进入本城 丹涛角山城。第二天、参拜丹波和山城楼塘处的爱完 山。第一天在神龛前袖签,次日招待连歇师绍巴、在山 上的两场召开连歌会。光秀的吟作的第一句是"と真体 いまーあめが下しる五月歳" (大震为 "现在土岐出 身的明智光秀将在五月统治天下")。通常认为"と き"与土歧语音、"あめが下しる"有夺取天下的意 思。听到此歌的绍巴自是大吃一惊,但是却不能推断出 光秀的真意。

6月1日夜宴时,率领一万三千士兵的光秀从龟山城 出发,经过山城和丹波境内的老之坂向京都前进。光秀 下达了"敌人在本能寺内"的命令, 6月2日拂晓时 分,到达本能寺。根据(馆长公记)记载最初馆长还以



为寺外的屬动是小蜂们在吟望,不过声音逐渐喜彩,还 传来了铁炮发射声。"一定是反叛,是谁?"僚长问道。 仔细观察后森兰丸回报是明智光秀。信长从休息处来到 大鹏、开始是用弓射倒两三名士兵、因为弓弦被拉斯、 信长使用长枪继续战斗。附据要依后、信长停止加斗。 将周围的女眷赶出大鹏、命令小姓放火、之后自尽。本 能寺之变时,信长身边只有很少的部下,有力的武将全 部带兵远征,此时正是时伐信长的最佳时机。在光秀的 脑中诛杀使犯朝廷的信长,应该不是反叛而是惩罚。

之后光系接点安土地、占领了长津城和佐和山城。 收到公家众的热烈欢迎、进入京都、下达了废除税银的 制度。可是,此时受光芳委托的细川藤孝、忠兴、简井 顺庆等大名并没有同步行动。攻击毛利在中国地方的秀 吉得到信长已死的情报后。为了讨伐光美立即与毛利和 淡带兵返回,这就是著名的"中国大返回"。光秀军也 对秀吉返回的速度大吃一惊,立刻向多方面发起支援要 求,但是却没人响应。细川藤孝、忠兴父子逃到丹后, 忠兴与自己的妻子光秀的女儿分居。正在攻击大阪的简 井廠庆在得到美古归来的情报后立刻闭城不出。11日 秀吉军与丹羽长秀、织田信孝、池田恒兴合流。12日 光秀匆忙派遣士兵占领军事要地天王山,但该地已被秀 吉军先锋中山清秀占领。13日织田信孝军到达战场, 条吉保布陈宇庄, 向明智星发起了莫攻击, 山麓之战正 式开始。光秀无论如何要占据天王山、因此向中山清秀 全力进攻、但是黑田孝高、羽柴秀长等军从倒置急袭、 导致光秀军总崩溃。大约三个小时战役结束。战败的光 秀离开龙胜寺城,在逸往坂本途中被当地村民袭击复 伤。最后切脾自尽。

明智秀満:???? 年-1582年, 光秀 的士桥、图为是游戏《鬼皮者》主人公 的原型、很有知名度、参加本能手之 重, 信长兄后守备安土城, 在光寿被杀 后,被秀吉军包围,与妻子一起自尽、 朗智玉, 1583年-1890年, 光光之士, 十 六岁春命接给细川忠兴、夫奉关系被 治。本能寺之豊后按常例应被体择,不 建由于夫妻情深,只被幽禁在丹后、后信 奉基督教, 洗礼名为加莱芬, 关原合裁前

被石田三成年開田在大阪的事中、为了不 成为人质用以条换支持统计家康的细川 点头,命令家老小笠履少嘉特自己制杀。 審薦利三: 1534年---1582年, 反为去益 家臣,后侍奉明智光秀,本能寺之皇出 降,山崎合适胜北后,在京都坡新首。 油田新久, 1548年---1854年, 曾传来知 川、三舒、足刺家。后来成为明智家家 臣。山崎合战后侍奉羽旋秀吉、并来加了 **越去合战,晚年投靠前田家**。

### ■朝官私语、雪飞杂谈

七乘的身世等等一切都是谜、本 能寺之变的原因虽有诸多说法但却都 设有直正确凿的证据、原因恐怕禁光 秀被当时的当权者刻意扶杀了。本能 赤兵变后的"历史记载" 在山崎败 给了羽柴秀吉后, 读走的光秀成了农 民们"落武者势"的目标。如此的结 爲 未免太过于简单了。简单的令人难 以豐信。《太閤记》、《天正记》等 记录基本上都是数吹秀吉。有很多明 显与史实不符的描写,作为秀吉竞争 对手的光秀的功绩则被彻底抹杀。原 本以下克上在战国时代是风潮、并没 有什么不正常。但到德川幕府时却受 到便的约得对影响、曹视忠义、管叛 主人被认为大逆不请、因此光秀成为 "反面教材"。而光秀其实确是难 你的人才,不仅在战场上发挥着自己 的能力, 在内政方面也做出了杰出的 **煮献。光秀实施仁政、深受百姓的爱** 截、即使是当权者的抹杀, 在民间仍 然流传着许多美丽的故事赞扬光秀、 甚至传说南光坊天海就是光秀。

### 第門六回 遠辺纶・寒線

### 游戏业界的同梱销售

本栏目从银九同开始向大家讲述流通 论、本朝关于流通的话频是最后一回。也 算是一个总结。首先想谈谈游戏业界的 "伺棚销售"。

根据95年3月期日本游戏相关企业的 决算、可以看出、收益减少的企业占了大 多数。各个企业在分析版因上部认应了共 识 美国市场上产品积压过于严重、总量 主要的原因。事实上当时美国市场中除了 游戏软件以外、财许PC软件的贩卖也出 担了问题。"商店中的软件要不出去"是 当时美国的市场状况。

美国软件市场出现这种闲缔的原因之 一是 主机与散散软件"同拥销售",而 自愈溶愈烈。客项上讲软件的"同相级 悔" 确实有积极的一面、软件率可以很快 确保市场份额。一般来说"思铜铬铁"的 软件都是公认的人气作品、玩家不需要单 独购买。只要买回主机便马上可以体验 了。从玩家的角度讲、也是得受欢迎的

美国SEGA尚年在美国市场解开商品 的时候。应用"同措销售"战术非常多 效。之后、3DO在新生机登场的时候、也 采用了"周期销售"。一时间,参侧市场 形成了一种"陶栩销售"的旅风。讨热的 商业行为一定会导致膨端的出现。于是。 美国运家的意识改变了 软件作为"简称 销售"的赠品、景理所应当的。花钱单轮 购买软件的人减少了,因为大作软件正在 与主机"陶器铸售"。看来、原本已经将 医工程性补引 经消费习惯的关注人 如

果"同捆销售"太过盛行、保持"平常 心"也有些困难了。

在日本,当时"同据销售"的出现以 及大韓權行。同样提出了市场流通。与其 设日本人比美国人种写作为世界实的巫管 心态,不如说日本人比美国人更加各 带。以当时日本的PC市场为例、烙近20 万日分的主机"同期销售"的软件总价格 超过20万日元的销售行为并不罕见。结果 可想而知,以CD-ROM软件为主的商家 **迎到了沉痛的打击。** 

现如今的日本游戏业界。"同编镇 悔"行为已经意见不鲜,游戏软件流通商 因此受到的损失却并不明曼。一方面人们 的消费意识有所改变,另一方面主机已经 有了一定的养及程度时、为了争取新的证 章, "同捆销售" 才会推出。但是90年代 中期的日本软件市场可以均衡微了"周期 销售"所带来纳负面影响。

### IMSFC-HOUR的期待

虽然事先对"SEC\_HOUR" 特有根 多否定意见。但潜在的可能性是不可否认 的。从促进游戏衰退的多元化、起到丰富 游戏文化的效果等角度考虑。 "SFC-HOUR\* 还是非常值得期待的。

"SFC-HOUR" 其实是任天堂推出的 一种利用SFC主机的卫星电视转播服务。 1993年任美雲向卫展会王納總公司51 GIGA秘密、润用卫星、发表了利用SEC士 机,以及SFC专用周边硬件Satelleview。 进行电视节目转播的新服务。 \*SEC-HOUR" 于1995年4月1开始实验性转爆。 4月23日正式展开服务。这项游戏界的超

### 日本的电 提从80年代初 开始 推出了卫 星电视转播 (BS 的服务。比起曾出 现止多次高潮的地面有货电视 CATV 来说,BS得到了更快更广泛的普及。是 然根多像电影 音乐等卫星领道的出现 可能会就其他行业产生 负重影响, 但是对于 2星电视的高度繁

75年之久,于20 ₹6月30日 (F 式结束。

表成了卫辈申丏

相志原因。任天堂 五是看到了卫星申 程带来的巨大影响。 从而决定相用卫星从军官 中进口游戏的宣传。当 BISFC已经发奖、并且 如日中天, 任天堂随 即推出了卫星接受装置的Satellaview,开 始了名为 "SFC-HOUR" 的服务。

传统克通系统中最少缺的经路改构实 传,如何使行案在购买游戏之前财产解设 数游戏, "SEC HOUR" 服务的展开, 以实现了这一点。对于 些路线设计新人 或者 专实验性作品来说 得难了解市场



ST. S P T # 48 of M # Satellares

的需求程度。那么首先可以通过"SFC-HOUR 来试探现点们的反应。如果得到 了比较好的反馈信息, 则可以作为商品证 或推向市场,这种新市场战略的展开,通 过 "SFC HOUR" 服务而成为可能。对 于整个游戏业界中的发报培养人材、新零 型游戏的开拓, 都能起到明显的效果。

"SFC HOUR" 绘当时的业界带来了机 大的震动 而且进行得宁分顺利 但是额 着时代的进步 电脑网络的普及 游戏软 **以宣传的多样化、最极本的原因还是任长** 梦业绩的下滑、"SFC-HOUR"最终只 提供了短短5年的服务, 就宣布终止。不 过 "SFC-HOUR" 在游戏流通的历史上 到馬下了解燒的一页。如今任天常借養 NDS的热销大有卷土重来之势,具有独特 四个分至中机队 也即将上市。我们有足 够理中期待这位游戏巨人有朝一日重发表 幕惊音界的大新闻。

### 重新评价磁碟系统

说到任天堂磁碟系统、虽然以失败而 告终 但却能给游戏的点通领域带来很大 的启广 在1986年磁碟系统发表的时候。 行大堂曾做了如下的宣言 '今后一切的 游戏软件将通过磁碟系统向玩家提供。 难道,磁碟系统是游戏流通的理想形态吗?

各种中题的 di is 导致磁碟系统不得不良 出历史的舞台。 下面规制来详细分析 下磁碟系统, 首先, 磁碟灯 普通卡你的容量要大,但是价格甚 得到了控制。一张磁碟的价格在当时是 2500至3000日元、基本上只有普通卡带 的 中、从构设上进、和后来的CD-ROML(150种化。 算次、只须专付500日 # 就可以找贝斯的游戏,这种方式从现论!

讲,和软件相货的效果若不多。研修了

款游戏后,可以拷贝剂的游戏来加, ing

可以在低负担的情况下体验彻客游

戏。1987年SUNSOFT公司管排出了专门

出了答案,

对应磁碟系统的电子杂志型软件、玩家可 以定期通过拷贝进行更新。 通过磁碟系统, 玩家可以实际参与 各种活动。比如、(中山美穗心路high school》 任天常 游戏、是 放起用了 当红的偶像明星等与制作的冒险游戏。玩 素质过热1 质而中的电话最强、可以听到 各种招:,,使除利用行為效、最低、证案 可い通过DISK FAX安送信息参加抽奖。而 且, 任天堂还将磁碟系统上成功的商业模 型徵》 P學转導的 "SFC HOJR" 上。 请明星艺人与玩家利用 "SFC HOUP"

已经进化成卫星和RAM。 拉门抛开磁碟系统失败的原因 经过 喜视地分析,可以得出以下结论 鱼蛛磁 碟系统的结局是失败了,但现在如火如茶 的各种下数服务,不正是磁碟系统的延伸 1927 目前的市场和技术已经发生了很大的 变化、磁碟系统可以说以另一种形式正在 夏 8. 也许不久的特殊 我们将看到基于 磁碟系统的根本理念, 而出现真正让商家 和玩家都满意的成熟的流通形态。

共同玩游戏、当81的任天堂在使用媒体上

/ 编辑注 至此, 电玩产业界的 流通 论"将告一段落。从下期开始,将向读者 讲述"游戏设计论"的内容。我们将从游 戏的本质入手,分析游戏的类型、人脑对 不同游戏的反应、以及知名游戏成功的原 因等等。敬请期待。

1983年任天堂的FC 主抗量新绘度用游戏主机定下了推过钢鞋的标准 倭獵 FC成了世界级的超级品牌 也让更多的商家看到投资电玩界所带来的巨大商 业利益。到了80年代中后期 电玩器终于开始了一场至今没有结束的主机大战。









# 女天州

SD高达G世纪

●游戏达成率与各条色、机体入平表 ユウ・カジマ&ブル・ディスティ

1840 20% ジョニー・ライデン&ライデンを

用高机动型ザクロリ 35% ミケル・アイマン&ミケルラ ノン 30% ロウ・ギュール&アストレイレツ ドフレーム

40% リョウ・ルーツをスペリオルガンダム 46% ロンド・ミナ・サハクをアストレ

イゴ ルトフレ ム ハマーン・カーンがパマーンを用

ガザC ンカンダムX3

60% カナード・パルス&ハイベリオン ガンダム 65% アナヘル・カト &GFC2 70% ララア・スン&エルメス

77% ステラ・ルーシェ&ガイアガンダム

BB% 「プレア・レヴェリー&ドレッドノ -トガンダム ハプテマス・シロッコ&メンサ 93% 「ギム・ギンガナム&ターンX

9F ・ ・ からアストレイブル フレ ム 97% | ラウ・ル・クルーゼ&ラウ・ル・ クルーゼを用シグー

/フル・ハ・ト 100% //108/10

### 」。马里奥德珠3on3 18

部分隐藏角色的出现方法

**新田角雀 出国方法** キャサリン 在 ハ ト 様さ・ キノコ カノブ" トル色物もで 0915 -カップ\*中以情級获胜。 1 71 19: コカノブ もっかかかか 在 "ノーマル" 模式下 "レイン Ans ボーカップ 中以会級获胜。 ンボ・カノブ・中心を吸引性 在 'ノーマル' 相式ト 'レイ ニンジヤ

ンボーカップ・中以領級获款。 本 / マル' 時 ワ カップ すっ間な行名 プロペラのイホー 茶 \*/ハード 様式下 \*スター カップ"中以戦級疾胜。 音 ハト 標件 フラワ テレサ カノブ 中の曲級が佐 在 "ノーマル" 様式下 "スタ - カップ・中以银級获胜。

●关于金、镍、铜的译定标准 所有的比赛得分超过对手200分

所省的比赛得分超过对手100分

只要有一场比赛超过对手得分在

●部分隐藏篮球的出现方法

**纳雷维** 张度方法

スイカ	在。ノマル、母か、キノ
	コカノブ 中央学物品さ
ミッシーのテマゴ	在 "ノーマル" 樹式下 "フラ
	ワーカップ 中以金級获胜。
トゲトゲ	た ノマル ゆご スタ
	-カップ、中ルキ切りを
ブケブク	在"ハード"模式下"キノコ
	カップ。中以金線获胜。
サッカホル	ル・ハート 様さる キノコ
	カノブ キー独を供か

# カップ 中切金板灰町

-カップ\*中以金銭祭胜。 在"ハード" 抽せ下"スタ

●游戏穿版之后

1 打通一次游戏之后,可以得到,"命运 の課", 关系到分支任务的出现。 2 排游戏所有FNDING網打出之后。游戏 的标题画面和音乐会发生变化。 ●所有飞行器和ENDING

◆飞行员: ナウス、フォックス、スリ ッピー、ファルコ、クリスタル、ルー シー、アマンダ キャット、ウルフ、 レオン、パンサー、アッシュ、ペッピ -、ビル、クリスタル、ジェームズ。 ◆ENDING プロローグ、スタッフロ - ル、フォックスとクリスタル、さよ ならフォックス、アングラー島帝、第 活 スターウルフ . ルーシーとクリ スタル、アッシュの洗径、スリッピー の決心、ピグマの逆巻 ピグマの答念。

●抽塞组人的出现方法 ヘンキマン

1 "残塘超人世界 决定故"中 7 轮密条件之后,取得秘密比赛的胜利 サハイハルモート、中6連駐。3 以上条 お着至之后 用 180万パワ 的难度。 接关 同心上的设定 进行 "ア ケ トモート お暴水BOSSベンキマン打約 **电脑将车** 

1 分別使用 "スニケ・ター" トマン" "ジャンクマン" アシュラマン ザ・ニンジャ ンシャイン 打造 "ア ケ ドモ ト" 2 "サバイバルモ ド" 中6通能送成、3 4 "黄金のマスク" 篇的故事按照原作打造 "真・空魔殺人杯"中 満定了秘密条件 , 二 表现是第一年的原本

最近确实讲入了游戏的任趣期, 融 了《龄闰BASARA2》几乎没有什么小编 喜欢的游戏,所以找起游戏的秘技来更是 难上加难。不过对于学生玩家们变说,正 好可以利用这段时间好好温习一下功课。 

ステカセキング と記載件 1用 "キン肉マン" 打通 "ア・ケートモート" 。2用 "キン肉マンパステ ケートモート 。 2 明 「キン肉マンVSステ カセキング 打造 「スト・リーモード」。

**メタ** ブラックホ ル 1月 「ベンタゴン」打造「ア トモード」 2日 「本ショナンバー 2月 キン肉マンVSブラ ケ トモ ド'。 ンクホ ル"打通

・ スプリングマン ウルフマン、打造 "ア ケトモート 2川 ウルフマンパンリングマン 打造 ストリーモ ド 2月 ウルフマンパスプ

ザ・見云天 1 用 "テリ・マン" 打造 2月 テリーマンVSザ・ カード 打造 スト リ モ·ド

ミスターカーメン "プロッケン」に 打造 "ツ 7月 プロッケンJAVSミス メン・打造 ストーリ モ ト n -一人名 アトランティス

1月 'ロビンマスク' 打造 "ア-ケードモード"。2月 "ロビンマスクVSア トランティス"打造 "ストーリーモード スニゲータ

1月 "アシュラマン" 打造 "ア - F 。2用 \*キン肉マンVSス \* 打通 \*ストーリーモード\*。 ブラネットマン

# 1用 "ウオーズマン" 打通 "ア トモ ド 。2用 "本ンボマン!!!! ケ トモ ド 。2月 "キン肉マンVSブ ラネットマン" 17済 "スト リ モ ト"

ジャンクマン カートモード 2月 ロビンマスクVS ジャンクマン 打造 ストーリーモード

組入名 ジェロニモ 出現条件 1用「ジェロ 1用「ジェロニモVSサンシャイ 'スト リーモード' 。2 'サバ イハルモ ト・中1注射。

チェックメイ 出収条件 1月 サンシャイン 打造 ア トモード"。2 "サバイバルモ 中2連駐。

スカ・フェイス
1月 パッファロ・マン 打通

トモート ~ 2 サバイバルモ 13.0 Rt

個人名 イリューヒン 出現条件 1 用 "ケビンマスク" 打造 ア ケートモート"。 2. "サバイバルモ

ハリアフリ・マン | 日 \*\*シカ万太郎 打造 アケトモド 2 \*アイトル和人No: プライトル超人1001 えこべ、中、満足「秘密条件之后、取得を 老共享的胜利。3 "サバイバルモード



キンスマンノルンヤーキン肉アタル 1 将程度设在 100万パワー ンジヤ"、"アシュラマン"、"キン肉 太郎"在没有接关的情况下打造"アーケ ドモード"。2. "サバイ/ (ルモード" 中8点 2. 当将 資金のマスク 第約故事按照順 作打通。《獨足以上祭件之見 在除了 ン肉マンソルジヤー"以外所有角色部出 ン内マンルジャー、以外所有角色部出 現的情点は、进行団体故、19方面第八人屋 "ウオーズマン"、第2人屋 "テリーマン"、 第3人屋 "ラーメンマン"、原4人屋 "ロビ ンマスク 祭5人屋 "キン肉マン"。2P 力面第1人屋 ザ、ニンジャ" 第2人屋 アシュラマン 第3人是 プロッケンド 第4人是 ンパツファローマン 比 比赛中取胜

過关后出现的陰觀模式

1 BUG COMBAT 种斗甲虫的小游戏。 支持单机和多人对战。在剧情模式中, 每个关卡里都有一个隐藏的甲虫铵, 收 集它们就可以在BUG COMBAT里使用相 应的甲虫进行对战。这里需要注意的是, 每个类卡里不但有甲虫笼、还有甲虫所 使用的装备和强化药水, 得到的装备和 强化药水越多, 自己的甲虫胺变得越 强、越容易在对战中取得胜利。

2 在SECRETS菜单下会增加PLAY LEVEL模 式。在处槽式中可以实现任意依接关卡。 3.存SECRETS单单. F增加PLAY MOVIE4 式。此模式中可以观看游戏里的CG剧情。 4 在SECRETS菜单下增加CHEATS模 式。在这个模式里可以随意改变达克斯 特形象。

●收集红蛋的效果

游戏中 共跳動着1001枚红带。收 集到一定数量的红蛋就会开启相应的能 **薪买寮**。

QEVTRAS集章下出版のTRO ANMATIO 在EXTRAS基单下出现GAME III

CONSTRUCTION AFXTRAS基準下出提8EHIND

# EXTUST COMING BACK TO J-HELL Hallelujah!!

炎熱的夏天一去不复返了,最近一段时间出的游戏不多,这让我们有 了更多消化以前游戏的时间。说起来,各位还在上学的朋友们也应该回到 课堂上了吧。新的一个学年已经开始,大家还需要努力学习才好好!

操子■这是什么标题? 难道我们今天讨 论的不是日语的知识吗?

考然是日頃的知识了。前 段时 同,一位在海外留学的朋友和我说、当地 新面性 在皇话节举行了虚大的庆典, 参观者教了当地人之外还有不少来自中国 制制医的哲学生 但是日本人却极少。这 单为什么哪?

書子■晰是根正常的。因为日本基督教 理的數量只占全国人口的千分之七,连 1年都不到。在日本,除了圣诞节还算是 个比较正规的节日之外,其他基督教的宗 费节日基本上都可以被无视了。

同实际上,大部分日本人过圣语节 和中国人一样,只是部个热闹而已。至于这 个节目的真正含义,倒没有多少人去关心。



著于圖序每被在日本的传播。平在战国 时期是开始了。最初是1503年, 開放有 需要人外中即因源定於日本九川市 次海別日北边。即 次海別日北边。即 1504年,这是西洋火策 一个地位了日本份情况。但是从其帝级的描 对关策。他有没有没过日本何组将和数, 可规则自由。 1504年,以来 使 1504年,就是 1504年,或是 1504年,就是 1504年,是 1504年,是

他们"【个位置子】是当时免担的模式火模件。这种位置对应则对的 用本件生了重大等。但是否为人们的一种。 特日本带来了这个,随着看面大,在班牙 分局原来到日本,他们将西方的文化和宗 教理修了日本人,是一套看像面对 支天主教功卜リンク进展重要的一部分。 沒有自本不是非常多家做到。

季予■ 3 然日本的宗教不少,但是从神 泰上来看、还是以土生的神道教 (しんと う) 和中国传来的佛教 (ぶつきょう) 为 主。这两大宗教在日本第57 近1000年的 时候,基督的门徒们突然出现在东洋大地 上,这让许多日本人觉得很突然。

猴子■青萄牙这么小的国家、当时对日 本的影响这么大啊?

善子■当时需每牙和西班牙的势力可是 非常幾大的。在开拓殖民地的时候有小半 个世界都被他们占领了,咱们的澳门不是 也被他们占领了400年吗?

■基督教给日本带来的东西, 远不 上宗教那么多。当时的西方人(日本人称 念为"南盛人")给日本带来了科学、文 作、卫生等各方面的知识, 西医当时在与 本开始没行起来。由于教会人士经常从与 一些热心公益的活动, 很受下层人民欢迎。

雅子圖 个宗教值得他们这么敏感吗? 奇怪。

第78. 一条也不奇怪。从京巷学的角度 果您。 高壁在属于一种数。 15年间继续 系统。 高壁在属于一种数。 15年间继续 活动在心态规划分级的种性。 经营分排券 57 均支升水合物的模型。 15年 57 均等 6. 15年 57 均支升水合物的模型。 15年 57 均 4. 15年 57 均 5. 15年 57 均



審予無控用率再接效金数目的处理的 对自己不同的大机势力(加速力水的势力(加速力等 是美丽艺手电压的),另外也是为了防 止于指击线相同这一来也最及,仍85年、 物理点之后,这更的还是及了。1085年、 他月本两年一代阿辛富产宣布和规则的。 北上4年人与劳姆莱州、州外的日本人 也不均日道。 — 但发现写《从郭斯勒运册》 会和文里会的光生微技。在一个15岁岁的 的领衔下,成为一年成分上处侧线的 一次天生被技能处,使常、高观的是"(L 定任500分点)"



本成長事的祭司者根果書名的大事 回期的成偽まときしろうときさか。天 皇四郎、本名島田町貞、馬来回航过維始 天泉甚長卫、成名为天華町台。天草自一 年報記人、青雄皇太年、日本の長年 一位和土曹列天華说 "個下配相等贵, 本庭華讃大下、只可悟生在第川时代,难 成大事。" 書子畫在紀义增发之前,天享、島原一 帶體進作。則預言,说天時出现异象,而 一名16岁的大量符級教大家回归基督教 义。天草四郎接受天主教思想后,在民众 中宣传"天地本問根,万物是一体,其间 并无尊单之参",被教民奉为"天皇"。

并无尊单之的",被数尺率为"天童" "教使主"。 東京十四年(1637年), 天章 四郎率等。 79多名(一说两万多名,来自 岛原任倾和天草牌本的影響性起义,占 该岛康年级崇新的集城、于城上竖立起十 字源,挂上高有十字梁和圣像的旗帜。 2012[28] 第次先后接到底。

众多起义军都战死,甚至连躲在尸体下、 藏在晚密处以求一城生机的妇孺都无一幸 免,尽重幕府服杀。

猴子圖等等, 天草这个人在你们两个嘴 思怎么完全不一样呢

里怎么完全不一样啊 ■ 字 ■ 我们说话的立场不一样,我代表 被压迫的老百姓,他代表的是统治阶级的

# 面似作用作智慧

"机器端"在我理修对暴家除户额的著名人物,而且是好久不啻的万年青年色 115万本的销量更证明了它的影响力与号召力。销量109万的"帕鲁提娜之镜"则是-與天使讨伐馬鹿的政作游響 口文/图像



PUSH START BUTTON HISCORE

a contain

CODVETSHT 1988 HUDSON ANDT O FULLTED SHOGAKUKAN. TV

11 揭猫"绝对是陪伴玩家共同成 长的代表作品之一,最早看漫画的玩家 迎在已经最而立之年。但"机器器 6" 樂九却是結女不衰,不但有大量成年功 家, 就连联在几岁的孩子也 样非常点 要 ・熟店がい袋すり裏む「全知。



### , 可意的机器测量核.

该的管压量据,再加上异常可爱的人物 点型, 舰人合理的故事, 这款作品可以 点是漫画界的一个里程碑。漫画获得巨 大成功后, 厂商自然不会错过这样的隐 初, 并在恰当的时候排出了本作, 本作 更是第一部"机器猫"漫画改编的作 品、结果果然是大获好评。而为BY的游 双市场游戏年增出品作品的数量已经多 达百余部, 能杀出重囤获得115万销 着 年度销量接收名第九、足以逆附木 (1)的保委品质。

### 难度至上自我挑战

本作虽然是以机器猫为主人公, 仍 是游戏的难度乱 占木低,对干那些不 擅长动作类游戏的玩家甚至可以说是一 个朋梦。由于敌人的数量非常多 向且 术师刷新出新的敌人, 如果玩家行动不 够迅速, 或者是站在原地休息, 那么些

会被原源不衡的敌人舌舌累死。玩像在 前进途中, 不要仔细观察诱路, 才能技 到正确的出口。由于同时还有大量放人 在周围对证案使项阶段、证案还需讯束 做出手器が主等 サ家在上下移切け



### ·传物·伦多的标器保持声音器

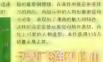
还要控制任政协的方向,稍有不慎便会 被敌人偷袭。人此在游戏时、玩像不但 双多类是依饰工作、双键也要是盯屏幕 + 找出路

### 个件敌人名样攻击

在本作中出现的敌人并不是单一。 而具名轴名柱, 这些敌人不相行动路线 样。而且行劢方式也不相同。唯 的共同点歧是 只要玩家接触到了这些 敌人 好会被保制扣除部分体力。因此 那些跳跃前进的敌人和高速移动的敌 人、想是非常危险的敌人。一般的敌人 在被攻击两矢以后便会消失, 8 有一部 分敌人却可必承受住玩家的连续攻击, 虽然在被命中一次之后。它们会有停止 切行动、但能只是钩板的一瞬间、Ex 家必须抓紧这 瞬间选择将其高灭弦者 是底之天天.

### 隐藏地图丰富道具

本作中除了战斗的大地图以外、还 有很多隐藏的小地图。在这些小地图中 往往隐藏着为玩家补充体力的道具和强 力的政士武器 肝心在游戏中远途



要主意地图 1 与众不同的建筑 多进行

探索 本件的话具种类也相与丰富。而

日超与基面相吻合, 叶加克鲁语由机器

本作又是 船以淮府称雄的绿条件 品, 更是任天堂本社的作品, 游戏类型 与马里奥科园 本作的主人公别关偿, 



### 1 以维度数值的景层概念。

天使应该是可以自由自在地翱翔, 但本 作中的 天使却不但不能自由飞翔, 还要 随时拍,脚下的道路,一个不小心便会 从高处坠落、导致游戏失败。而目游戏 中的敌人五花八 ], 经常会作出 些奇 怪的机械运动。必须仔细观察清整它们 的行动,才能顺利将其首次。本作对玩 家的跳跃锋力缝对是一个挑战, 边泊 天敌人 边收集"红儿",稍有疏忽玩 家便会排进"无底深渊"。



郑道《周中的宝绘 -P 整 全 4 - 4

本作的主人公聚然是 天使, 行动必须迅速\* 作配上天德称号。 玩家 在助进中、不但要让自己 控制扩关使振频高飞, 有 **計**序要17 他下鹽廠越出較



下面社会机器随着自然的食物

### 狭窄的道路。

本作的过关并不像其他的游戏那样 **遂横版过关语险,而是从下向上纵版的** 进, 在紧然场景的左右两侧相通, 玩家 可以从解幕的最左边直接走到最右边。 在地图上还有一些门形标卡, 进去以后 便是隐藏的小地图, 在这里可以得到有 用的道具。便于玩家继续订关、在游戏 中玩家要依靠手中的新,配合自己熟练 的继续点件, 同时还要注意整闪期些行 动山漆的敌人们。听起来简单的一系列 动作组会起来, 使得太作准度格外高。 四却非常值得模拟。虽然当时的主机机 能虽然并不强劲,但抗家却依然有很大 的发挥空间,而且厂商只利用这些简单 的小 彤彤, 便将主人公演绎得 舌灵活现, 甚至连敌方角色也让人一眼可以看出它 的比处, 不由得让人由衷地敬佩

### 漢具隐藏集中保管

杰作的 些隐藏宝库内, 藏有很多 有用的情具,但显示全部是可号、想得 到最有用的道具,则需要 定应气成 分。不过本作的难度实在是很高, 玩家 也许会多次重新挑战、玻索可以在挑战 的铜时记住有用道具的位置, 因此这种 设定也是很有道理、可以避免玩家减轻 长射日失败带来的挫折感。这些道典的 用途也各不相同, 如果玩家得到了那些 减缓敌人行动速度的竖琴,则要抓紧时 , 即将敌人点灭, 快速向上前进。按照敌 人的强大程度不同。敌人被消灭后掉落 的红心也不相同, 所以玩家还可以考虑



# 经曲角色

**美術學的課題的第三人称单数** Branch Branch St. Co. Science St. Co. **化有效用的位** "我们,我们就能够有一张只见于 THEORY AND STREET BANKS AND ASSESSMENT AND ADDRESS OF A **未是表现的影响的企业企业企业的**创新。1984、

### ◆ 钻地小子 | ♥♥♥♥♥

### Profile Data 原名: ディグダグ



充满战略性的钻地游戏主 人公 普尼斯斯 钻地先生》 的主人公"相・排"(ホリ・ス スム」的父亲。游戏中国外被戴 着潜水镜的气球举吻响赶,但 是环要努力向地底挖掘洞穴。

钻地小子是FC版《钻地小子 旷主人公 原名是 "ディグダグ",本意有挖掘的高世 发音也很像脚 步声。而且随步声音接触变成了游戏中PIBGM、这种 新颖的设定令人十分难忘。从外形来看 身穿特殊地 下工作服的钻地小子就像一个机器人。但游戏中 9有 恰他设计什么特殊的能力, 只不过就是使用打气桶和 钻头的普通人。但是通过打气却可以使劫人爆破、或 者将敌人引到某处集中消灭。这种设定使得钻地小子 心起普通人来说显得极为大胆。就算是气球怪物,这 种不停注入空气使其爆破的制敌过程, 虽然新鲜但还 是略显效忍。不过这毕竟只是一枚游戏, 况且钻地小 **"一家主**"等处还是一个彻底执行任务的大酷剧形象。特 香港 5 苏戏的缘篇 (钻地小子2) 中, 游戏的舞台变成 了. 海岛, 这里的钻地小子简直可以特徵钻地英雄。 游戏 的结局是他的钻头使整个岛屿全部崩坏。敌人也因此沉 \*、海中, 钻地小子演出了一场豪块而宏伟的作战。



几年前,由于由机的挖掘专动作游戏 钻地先 生) 非常流行、登场的主人公是 个叫"掘。进" (ホリ・ススム)的少年。从容姿形象来看、与钻地 小子倒是刺诺两人,但是那种持续挖掘洞穴的感觉却 和我们这里的主人公钻地小子非常相似。相信熟悉这 两作的玩家都会有这样的感觉。这里也要告诉大家 个事实 钻地小子的真正身份其实就是 選。进"(本 リ・ススム 1 的父亲"痞・泰藏" ホリ・タイソ ウ,。不过,并不是 开始就这么设计的。开发(钻 地小子)的NAMCO看到(钻地先生)如此流行、才追 加了这个右线的设定。

代表游戏■《钻地小子》(1985年/FC)、《钻地小子2》 (1986年/PC)、(钻地小子冲击)(2005年/NEOS)等

### 

### Profile Data 願名: ボンバーマン



HUDSON公司的招牌角 色。到处设置炸弹,利用爆破 焚烧敌人的机器人。通过脚踢 炸弹或老桶掉炸弹, 达到战略 性制敌的目的。受到敌人攻击 84、余出现在挪而可爱的表情。

(株太郎电铁)这 两个系列, 作为 HUDSON公司的 两款招待作品, 在 人气上也是不相上

(姓姓人) 5 24x (4) 20 LEFF ( 下。说起"炸弹

人" 系列、最初势 1 にな (竹洋人) 切件的由面 场干售机、后来推出过赛车、RPG等各种类型游戏、 作品总数超过60款。其实早在〈炸弹人〉的初作登场 以前,HJDSON公司在PC平台」就曾推出过一款明做 (绸微型)的作品 (技術人)正是从这款作品演布 而来的。不, †在第一数(炸弹人)即将上市的前夕。 日本发生了"爆弹恐怖事件"。为了回避"爆弹" 「炸弹的日语」 周、而使用了"ボンバーマン"



主人,特弹人的必要。全国由了HUDSON公司的 另一款游戏《海金者》中敌人的设计。甚至保留了机 聚人的身份 这使得《炸弹人》成了一龄与《淘金 者〉积积相关的作品。这里向诸者叙述一下炸弹人与 每金者之间真正的故事。其实炸弹人是 个 直想变 成人类的机器人、它深信自己只要能到达地面,就 定能变成直正的人类。最后,它终于努力变成了人。 结果又作为 每金者的身份来到地下 也许读者会感 到意外,在这两款单特的动作游戏之间。却隐藏着如 此深奥的故事。

游戏中的炸弹人只是一个小小比较简单的机器人。 但却在玩家心中赢得了很高的人气。正因为如此,由 炸弹人派生出来的点具 "B-DAMAN" 也受到日本玩 察的欢迎,由此逐生的动 **曼**作品也正在顺利展开。当 然, 炸弹人也没有停滞不可 在设计上也越来越可 爱,女性型炸弹人也曾经登场。而且终于在2002年推 出了卡通版的《炸弹人》。对于喜欢动漫的或是喜欢 炸弹人的玩家来说 都是值得高兴的一件事。





f all fishings 竹弹人"的画面有了本质的技高。 代賽游戏■ (炸弹人) (1995年/FC)、 (炸弹人) (1990年/PC E)、(超级炸弹人2)(1994年/SFC) (炸弹人之島) (2000年/PS) 等。

### Profile Data 原名: キン肉マン



BANDAI公司H品的人包 66. 太久是转换时, 是转换 星的王子,也是代表正义的超 人。非常喜欢吃牛肉饭、经常 强彻本"去野宫" : 日本美久 牛肉饭快餐店」附近。

T 19 \$280 # 4 中期、当漫画和主 通界的人气器材配 的人络被改编成系 戏的消息在日本华 开, 就立剑成了大 家谈论的话题。游



### 政上市以后, 日本 '对攻中选择各种超人的曲面

的得名小学为了安全老虎、更是有了禁止使用筋肉人 中某些动作的规定。可以说,这款游戏给当时的日本 社会造成了很大的影响。游戏的内容是在筋肉人、裹 力人、罗宾马斯克等人气超人中选择角色, 进行对战 格斗挑战。

游戏中的主人公虽然县筋肉人。但游戏同样有役 多遗憾。在原作(结肉人)中,所有个性丰富的超人 都是主人公。但是当时的玩家却很少使用游戏中的其 他越人角色。而且增长疫技的角色却被设计得非常 弱。这对于以投技为主的筋肉人来说,无疑是致命性 的打击。结果游戏中的筋肉人没有发挥出原有的实 力、成了经常掺打的角色。但是即便如此、筋肉人的 人气却没有游戏



在前几年发售的漆篇《筋肉人2世》中。筋肉人实 现了与其儿子万太郎之间梦的对决。而在今年7月27日 发售的PS2版 (筋肉人 肌肉大奖赛MAX) 中,首次汇 入了完全再现颜件的故事模式、相信日本正在酝酿 场新 轮的"筋肉人"流行浪潮。

代表游戏■ (筋肉人) (1985年/FC)、(筋肉人筋 肉星王位争夺战》(1987年/FCD)、《筋肉人2世 新 世代超人对传说超人》(2002年/GC)。《篇典人 凯 肉大类赛MAX) (2006年/PS2)等。

定价: 9.80 元 9月3日全国上市!

命运・轮回

Fatelstay C

# 精心打造丰富内容

强殖装甲凯普 期制综合报告 梦幻拍档 迪斯尼与皮克! COSPLAY魁影誘惑 曲十 放课后的补习班装甲核心 2006中国香港动漫节 1/48苍之流星SPT 1.Z-00 - 1.公。 2006东京玩具展 MG GUNDAM F91 老斗上老衣神话 天琴座/大系 10代。 志上限定EX合金 力能快+ & 指环 [/蛔蝠侠/铁血战]

# 新栏目诞生

视觉革命 / 乔潮堂

更多精彩内容敬请关注。TOYS酷玩意 第8期







**总会中的巨工产生** 角面番利状を py使用初级魔法和 武器 能力十分

的初期更宏暴用,



A 1 学年 李田 44.65 任勿應主, 田是用 **创能力相当器、在** 彩刷可以作为队伍

成力更大



SHEREGRE DO **刘复价情况不同**。 芸僧属 - ま手格与 李也以上如 作用 均能被裂 + 用季和 **危险** 点并森林公 的的支红物的人



白魔をで変き回复 系的, 帮助受伤应

的自我战也起到的

見健康



京康 3 1/19 4 新於 冰、常 春寒不同 屋性。针对不同属 性的敌人, 用不同 的图像并可以绘数 LUBERT PALER NO

學事率功倍。



26 10 4 30 00 A MI-E 防毒疫素 白两位 魔去,在冒险初间 pT 1/19 49 m. 16 是因为对高等级应 まの特性不悪 BS 、在后期基本上可



相互の数人を 是在京中村後 牙

中日 走到 把他 財政が少年 全数



骑士属: 战士的强 不但可以 化放水 使用初级内身法, 低下が引伸主动保 护他们、帮他们抵

料效人的进攻, 器 發土暗神的象征



发动士德下跨跃路 对中属性的故 人有社会的效果 在跳跃的时候放 攻击不至, 其下即 的攻击力是平的的 2倍、敏捷度也相 当的高



基本制的地形刺激 人进行双步、对于 那些无獨性用魔法 **阿水海的15将政**术 会给他们带来看想 f 创的打击效果。



71.85秒。

報用人學有益不良 唯一年龄和10 作战 在战场上可 ·· 班拨放人 CR VE

19 主也得压油。

合连续改士敌人

比以前更久,适合

对付单个股人

(exist 40後人が放入格士 在成。附着和力气 STUAL BA 2年的作务 使 PO 10 26 E0 30 00 .



10 10 0 0 m 1. 鸟到战略 发坤 AS DILL ZICK (CIR 96日か召除が黒白 两种 出现的情况 暴蹄抵的 Ti 81 90 放人生伤害很大。



和政事性的發展中

Z 500 2 5 15

物。使用得当的话

arth artists to

What pe st Fr 16 (Burnter2k McCH 而且,以检查出版。 AMBE WITH **北部是 0 科学典 显得出非年十足。** 





860169

只来以此 一下明明 通讯自用的多级者 土 中原生 力銀號 使用的MP在以即 不真,一般不完包 培养, 全熟体灌溉 高之后也许会有更



很够的實情作用。







魔人是黑魔道场的 郊化版本、增长使 《破坏九巨大的高 城思广主, 其至可 **公里、点下力在**基

的 用点各职业



更易ない 分息学 **建其印机 业标高银** 300 . G NE + 8987 经济可以投稿各种 計號 长专用投掷 手里剑 然价格品度, 野力十分巨大。



企多語像亦且和附屬級物與

本次职业的取得过程和职业特征和以前有比较大的区别。 在大部分人看来,新版FF3中的这些变化是可以接受的。毕竟游 戏的神糖依然健在

我们在前面对于角色的即业系统已经有了比较系统的介绍。 这样的系统对于新玩家来说还需要些时间才能适应。而对于熟悉 这部作品的老玩家来说, 在游戏的过程中寻找与以前相比有"变 化"的部分,也是 个有趣的探索过程。接下来我们将向大家详 细介绍游戏的基本系统、翻到下一页、我们的FF冒险即将开始。

### ,方寸间实现最终 推出了PS和GBA版、但是这些版本算是

在众多玩家的心目中、《最终幻想》 系列作为角色扮演游戏的狂舞级大作。 其至尊地位除了 (勇者斗慈龙) 之外 直无人能够撼动。FF每出 作、必然引 起 阵游戏风潮、尤其是在FF7发售之 后,全世界的玩家都开始关注这个系列, 的游戏。根据不完全统计,自1997年以 来, 《最终幻想》系列在不同主机平台 上复划的版本有10余次。其中大部分的 复制属于史宗斯作的"完全移植"。第 排上重新制作的, 只有当初Wonder Swan Color上的FF1和2。、虽然后来又

复刻WSC的版本,而非"重新制作" 但是相比之下, NDS版的FF3意义则不 同,本作在表现方式上实现了从2D到3D 的完全转变,因此可以称得上是整刻诚 意最高的 作。对于新接触这个游戏系 列的玩家来说,这部作品完全可以被看 成是 部新作。 对于熟悉这个游戏的老玩家来说,

这次看新制作的《最终幻想3》基本上 保留了原先的风貌,但是在细节方面与 **原版又有较大区别。** 

本刊译名 最终幻想3 5980 Fl π 支幣



和过场动画都是重新创作的 在30亿的同时 也,这重负实并现居作的内容





おおど無本操作可以用传統方式亦作

超短简章 中和辖区 决定/取消 A/B 主领单选项与航行伙伴对话

战斗中流击

除了传统的操作方式之外,本路成 \* サム田幹権館支援作。将窓指向下館 不同的地方,可以"引导"角色朝不同 约方向移动。在菜单中连点两下是"决 定"、点下面的"もどる"就是周出。 **加州海湾、从草单战项的操作到改立。** 可以实现全程用笔来进行。但是有的时 经触案未必好用, 计方道战斗时使用消 具或表際主的財徒

## 美干职业系统

3400即《系统的基础是转即制度、在 严肃护情推进 段之后,主人公会获得新 \*\* 5 / 食町線洗器 'ジョブ' 財可以实 ·野亚 ·FC版不同, 玩家们在任何时 **增新** 1、在平安职业间互相转换。但是转 取って知る。他か会出现一个向下的存在 若一男 新叶新力供下、原改与月55つ

. 中水文句 二學主報



### 移动和调查

在游戏中, 主人公约移动用按键操作 时默认为行步,被B键加速路。(实际上 也可以设成相反的操作,用案的时候。旅 意主角的距离全影响到他们是走不是路。按 A键或者使用触笔就可以调音。游戏里省 许多举方有机关和赔偿。按1维拉近视角 的法可以发现有机关的地方会有以光的东 西州野 调查之后全开启秘语。



### **米干冒险证录**

在游戏中,除7.3节拖件之外,主人 公也可以取得 芬交通工具代步。 般来 说, 解只可以在海上航行, 专中解制可以 在关上 %, 但是不能 %跳上地。

失了经加工具

在一些森林里可以找到陆行岛、委坐 空们可以十分便利地在贴地熔行, 还可以 空线污水、防量影响的推讲、 哲律的交流 7.具全城市城北



和用华佐旦一样 FESMITH 具施利亚 生的, 沿用以前的同合制而不是即时战斗 系统。角色的SHO是影响於与效果的因素 之 , 站在后排的队员物理政治力减半。 防御力加倍( 与特殊武器除外)。 8 **満到背后倫養(パックアダック)、**不但 会先遭受敌人 同合政治。人员实价也会 安全相反 县相当不利的处境。



在游戏接近中景时, 主人公 石金配

大洋药大陆动獭和 网络基沙尔(本サー

ル1、在原籍制度を通可以发现秘事、出

进去之后有 位多爷爷会帮助大家记录图

险的很多内容。包括打败的怪物的信息

「怪物图畫 > 冒险信息等等。如果你

根据高宗战度的话, 财应该经常来议里看

是,一个,你用车名希恩的智能数据。

FF3的MP计算和历代纤维不同。所省 的磨洗被分为其子等级。同 极磨洁岩坝 定的使用次数。使用问题代替了 般的数 字MP, 享获上存在着很大整旗。如当高 级别的魔法MP不足的时候,低级魔法的 MP也不能分给高级使用。另外本作没有 回复MP的道具工 子儿,所以使用磨洗 的时候要注意节俭。



在很多城镇里、大家都会遇到主天城 莫古利 族。它们在FF3的世界里经常充 当信使(邮递员、的决色、将信件送到你 的朋友那里。在游戏中除了可以输修认识 的NPC角色写信之外,还可以通过无线联 机(无线LAN)或者Wi-Fi来和现实中远 近的朋友群岛。 经营给改移服务们通信,

可以解放 非路線鐵件





从四古时代开始、光与暗支配着世界的运转。日 · / 类在自然的演变中要生和发展, 6)造了灿烂的 三一文明 水晶中的光之为量被利用,机械文明盛极 11 但是这些都是很久以前的事情了。

由于不明原因、光之力量被人过度使用、最后导 龄能量的泛滥,高度发达的古代文明在很短的时间内 村北边的潜窟里。 · 一 ? 李存的人类会弃了机械文明, 雷新回到了原 Suprem

在数百年的时间里, 人们重新建立了文明, 魔法 作为一种特殊的存在,从完教仪式的活动中分化出来。随 **急度**主的发展,逐渐出现了以攻击为主的黑魔法和以何复 キキの白竜法两极分化的状态。两种魔法的矛盾引发 " 大坂根的战争 月光 フレア 与神圣 ホー 这两大终极魔法强烈冲撞产生了巨大的能量。 快数万生命在瞬间化为乌有。经过了巨大的灾难之后。 危险的磨法被封存在禁地, 世界重新恢复了和平。

文是很多年过去了。当人们认为这样平静的日子 67以永庆特缐下去。就在这时, 场巨大的地震袭击 了之片大陆, 随之出现的怪物在各地健康, 一种不祥 的预感笼罩着大地。在后世的史诗中,这件事情是这 样写的

那个古鲁甘族的男人在静静地诉说着 这场地震使光之水晶陷入地下

导致群魔复生 世界变乱

然而 这只是一个开头而已 和接下来要发生的事情相比 这些灾难简直显得微不足道

巨大的 深刻的 隔暗的悲剧即将降临 但多 老母仍然存在

四个人的灵魂受到光的启示 所有的故事都从这里开始……

而故事开始的地方、就在浮游大陆乌尔(ウル)

地震之后,乌尔村北边的山坡裂开一个大洞。 "好傷 这里怎么有个目"一个心是坐在山洞里。 懊恼地自言自语。他叫路内斯:ルーネス,,是在乌 尔村长大的孤儿。因为好奇跑到山洞想一窥究竟,不 料掉进了陷阱一样的深坑里。原来这个坑里还有地 黄,为了找到出口,路内斯在山洞里摸索着。突然 间, 他发觉自己身边有几双不怀好意的胳膊在盯着 他, 难道是妖怪吗

是根前单的事情 直接攻击就可能

好容易收拾了偷袭的几个家伙, 路内斯开始注视

自己的周围 这群家伙是从那里来的? 这下看来麻烦 了。本规来这里玩一玩却满上这么不可用议的事情、

现在只好尽快他办法逃出去了。前面的石头着起来很 奇怪,过去碰一下,旁边的石壁立刻倒下了。原来这 聚有机关: 路内斯一边仔细查看周围的情况一边寻找 出口。山洞里因然有宝箱、里面的武器比身上的家伙 好多了,还是先换上吧。

路内斯来到了上面一层的洞里。在里面的宝箱中

发现了回复药水(ポ ション)和南极之风(なんき よくのかぜ)。缥缥向上走、右边的泉水发出翠样的 光芒。怎么回事?过去调查一下,HP和MP回复了, 果然是个不错的地方。前面敌人不少,如果担心自己 过不去的话在这里先练一练也可以。再往前面走有一 扇门, 里面的山湖中有一块硕大的水晶悬浮在那 里。还没等路内斯德明白这一切是怎么回事的时候, 个黑影出现在他的面前

复(包括解亡者都会复活)

路内斯干掉了巨龟。惊魂未定的时候,却听到一 诅咒了,现在只好先去把希德埋在沙漠里的飞 **企業をは上の往来** 

"你是被洗巾的人

"谁?谁在那里?"

"来自黑暗大地的人,你之所以被选中。因为你拥 孩子 原来她是镇上铁匠的养女蓍菲亚 有的希望。那个声音延续着。

\*水品 是水晶在说话组? "路内斯拉奇地景藏 而前的一切。

"现在的世界在黑暗的包围之中。因为失去了光, 所有的均衡統被打破了

"说的都是什么啊"路内斯博慢地看着会说话

这个世上还有与你共同命运的人。你首先要做 传授吟你(1, 给你们希望的启示。好了、现在就踏上

这个时候,一道白光包住了路内斯的身体,他感 ラリ公主拿走了。她去了会所在的封印两 安をロースト升 "嗯,第一套,我还有事情要问 篮。国王让我格斯帮助他们解决问题,就 但是 \* 晶似乎并没有听他的话, 白光闪过之 5 价价量迅速添加去了

当醒来的时候,路内斯发现自己在山洞外面 "刚 才都是些什么啊, 什么光明啊黑暗啊还希望什么的 带着这些疑问,他回到了自己生长的村子里。

路内斯一回村子,就有人告诉他去找长老。他来 到长老的屋子里,村子的长老托帕帕(トパパ)和他 的养母尼娜 (二一十)都在那里,神情肃穆。看着面 贮的亲人, 路内斯有种不同于往日的感觉。

"体来了,路内斯。"长老听路内斯讲述了他的 经历、对他说道 "看来你的确是被选中的人"

质来这一切并不是偶然发生的。十几年之前,一 个全身表際減火烙得焦黑的受伤的人把路内斯和另外 个孩子送到了村子里。村长、尼娜和其他乡亲们把 他1 1 非大成人。从那一刻开始,他们就意识到这一天 始终会到来的。最近由于地震引起的天地变异越来越 超平人(1)的想象了。据说南边的卡兹斯 カズス 1 領 的展民都变成了由灵,路内斯决定先通德这起事件。不 过一个人去还是比较危险的。这时他想起了阿尔克 (アルクウ),他也是由那个陌生人送到乌尔镇的孤 儿,是和路内斯一起长大的伙伴。

阿尔克就在镇子北边的树林里, 正被几个小孩欺 **伤!阿尔克是个出名的胆小鬼,经常被人当成寻开心** 的对象)。原来他也想调查幽灵事件,但是他不想接 受路内斯的帮助, 自己一个人去了卡兹斯 領。路内斯追到那些,看到阿尔克正在镇子 门口犹豫地徘徊。干器从后面捅了他一下。 结果可想而知 一胆小的阿尔克最后还决定 和路内斯一起行动(早知如此何必当初 么), 两人开始在镇子里调查商灵事件

的始末。 原来村子里的人受了诅咒,都 李成了谦明人。这就是所谓的'鱼 责"。虽然这些透明人们并没有《 生命危险, 但是镇上的商店都不 能正常营业、旅馆里也都是光说不 动的透明人。《不过在这里住店不 用花钱了, 爽。) 在旅馆中, 路内斯 他们找到一个叫希德(シド)的外乡 人,他自称是制造和驾驶飞空艇的专 京, 在航行到这里的时候, 地震使一块大 石落下,把山路堵塞了,所以他被困在了

希德又告诉他们, 诅咒是由一个叫 (ジン)的巫师下的。要破除这个诅 咒、必须用卡兹斯所产的秘银(ミスリ ル」制造的戒指才能封住这个魔头。但是 现在连制造戒指的铁匠托卡(卜力)都被

这里。偏偏这里的人又中了诅咒, 真是祸

不单行。

空艇拉出来。

然内斯和阿尔古森 e或中抄到了 k空艇。it 他们吃惊的是 艇里层然有人,还是 个女 (レフィア), 也是为了接触诅咒而来这 里调查的。经过一番争执之后, 人决定 起去整羅 (サズン) 城。以前年卡着经 给萨森城的国下订散过一只被锦戒花、现 在只有找到国王才能解决这些问题。

事不宜追, 人类飞空艇来到了萨 森城、却发现这里的人也都变成了"商 灵" ---除了那个看门的士兵之外。这个 城中唯一没有被诅咒的人叫因格斯(イン グスノ、他带着二人见到了变成透明人的 国王。国王告诉他们, 秘银戒指被莎拉 [ サ 改样,一个由靠不住的心在, 阳小鬼, 任 性女和勉强合格的士兵结成的實際四人组正 式成立了。

.......... 

四人来到封印洞窟,在地下2层调查机关。发现 **培達、找到了芬拉公主。對印金的戒指果然在樂態** · 里。幸好她还没有被金抓走 但是这里道路曲折 • 蜿蜒,公主一时也找不到通往魔人所在地方的 路,于是和四人结伴前行 终于, 金的身影在洞 穴的深处出现了。 莎拉向他使用了秘引戒指, 但是 什么都没有发生。原来会借助黑暗的力量,可 以抗拒戒指的魔力。在降伏他之前,必须把 他打败才可以。

娘顺手,有板之风也可以派上用场。

复被打倒之后夫去了双抗的能力 莎拉 趁机使用秘银戒指将其封印。这个时候, 遊光将重人带回了祭坛洞窟。水晶告诉他 们,原来他们就是传说中的光之战士。为了

会的力量全部传统了众人。我们的故事, 现在才 真正拉开字票



四人从水晶那里得到力量之后, 问到 (萨森城。 苏拉公主正在那里焦急炸等他们。 除后 他们来到城内地下的多意, 络封印着金 的戒 指投到了學術。邪恶的反應得到了净化、萨 森 坊 卡兹斯的诅咒也被解除了。但是事情 远没有 结束,由于水晶的指引,光之战士们 要將改 初曲的世界恢复原状。萨森国王批准 网络斯利其他三人 起外出冒险、在与莎拉公主道别 之后,大家回到已经恢复的卡兹斯镇。

铁匠杆卡见到女儿回家, 惠兴得不得了, 不由分 说就把营非亚拉走了。剩下的三人先去找希德、原来 他是个满脸胡子的老头啊。希德告诉大家, 只要将飞 空艇的船首改造成秘银的,就可以撞碎拦在山口的大 石。这个工作当然得交给托卡去做了。托卡十分爽快 地答应了他们的请求,让曹菲亚帮忙改造飞空艇。改 造完毕之后, 曹菲亚回到了队伍里(又偷跑出来了

1。接下来就是充满刺激的飞艇撞大石了,不知 道这个类似神风特攻和911袭击的博点子是哪个开发 人员领出来的、春隆一声巨响之后, 石头是被推碎 了,飞空艇也随之变成一堆碎片。看来秘银的坚硬程 摩还是有限的

四人好不容易捡回了性命(光之战士是被选中的 人,不会轻易说挂就挂的),和希德一起徒步向南边 的伽南(カナーン)徳进发、希徳的家就在那里。在 (4) 前。可以先同一摘卡兹斯。镇子甲秘绍矿香新开 启,调音里衡的秘博可以发现许多装备和铺具,全部 倉到ノ馬就可しま伽南了

大家来到伽南,希德听说自己的妻子病倒了,急 切地杆回货中 原来这段时间希德 有音讯全无,他 的妻子每天担恃受怕, 再加上劳累让度, 终于一病不 起。要继续好她的病、必须用圣灵药(エリクサー) 才可以。好在镇子上某处就有这种药,只是隐藏的地 方比较偏僻, 想找到的活还得费点工夫。(那当然了, 如 梨圣药就摆在大街上、那不是早让人抢走了。」章药 绘新德的妻子使用之后被会恢复健康、希德出于感谢 会把自家仓库中的宝物章给大家。这些东西在当时的 价值让 个多药可高银多、所以大家拿到药之后还是 去希德那里换道具比较好。随后众人在镇中打听情 报、原来有 个叫德修、デッシュ」的人来过这里、 似乎和 へ叫萨爾娜 | サリーナ ) 的姑娘发生了一段 感情之后就失踪了。更重要的是、镇上唯一的缩小度 法(ミニマム)也被他买走了。这个人很有可能在镇 东边的山上。于是四人决定去那里看 看。

山上的怪物很厉害,和以前的敌人相比差出 个 等级、尤其是擅长石化攻击的。如果全员被石化则会 被视为集体阵亡而Game Over, 所以在上山之前准备 些治疗石化的金針(きんのはり)是很有必要的。大 家好不容易摸到山头。却发现这里是一个巨大的鸟巢 一样的东西、里面还有不少强。从中孵化出来的却不 拯救被包围在黑暗中的世界, 水晶将自己刺 是鸟类, 而是龙的幼仔。原来这里是圣龙巴哈姆特

バハムート 的商 母龙马上就要回来了,这时候 の食生をおき

"丕不快读呀, 笨 " 个声音突然从龙窝的草丛 甲传了出来。德修这家伙果然在这四 不过现在不是 妙學的財候,更大的麻烦在在后面 巴哈姆特已经回 原" 炉里不期的话



☆人適服了巴哈姆特政击,从山顶一跳而下,转 80 / 前降苍在数里之外的另外一片陆地上。 (为什么 以这么高的地方跳那么远还没掉死呢? 因为我们是光 之談士、Yeah! 」这里是小人族(こびと)生活的地 力。要想进入他们的村子就必须把自己变小才可 以 德修给大家 个缩小魔法,在这里的回复之森园 复一下体力,然后变成八人就可以到南边找到他们的 托萨斯(トーザス)村了。

文里的八人们擅长精密器械的制造, 他们所做的 人面包 こびとのパン 上面国外有精细的世界地 图 不过现在得想办法离开这里。41 F 的 医生似乎知 道通路,但是他因为中毒而卧床干起 母先用 个解 路群把他 #好才行 【自己有病 # <sup>2</sup> 7 3 医生怎么 当的一然是他的全轮大窗打开州村的道路

通往打外的路上敌人很多。 回尽存变, 之后, 所 有人的攻击和防御力都只有1,所以与非地全员提到后 排, 借助魔法来攻击敌人 另外能避免战斗还是避免

九好。 好不容易走出小人村,众人发现自己在一个山洞 前面。这里不是什么危险的 地方, 而县维 煎人 バイキング 1 的糸。 奋基地。这 些戲着角条的海盗们有船。 但是 在大地爾之后,海龙王(水 プトりゅう)被惊醒、封 锁了出海口。不信的话可以 集上他们的赖出去试证, 保 证碰到海龙之后时你欲哭无。 也 要解决这个问题,就 少须到供靠它的海龙神殿。 ・ネプトは粉) 去茶石 去那里之前先调查 1 舒益草地 人部, 把藏 在磁处的道具和魔法。 找到之后由出发。

质来海龙像的 只服睛被偷走了。只要 变成小人就可以从龙神 像的眼窟窿里进去查探 情况。和在小人村一 样,全体改换到后排。 用魔法对付敌人。但是 尽量不要态战。要留出一 定MP给BOSS。如果嫌自 己等级不够可以在神殿外 面和海上锋 结,不要去养 海龙鼓可以了。另外还要在 海盗基地陷平足够的同 = 包热品.

大家来到神殿内部,发现偷走抽代 明 酶 的竟然是一只巨大的老鼠。真是龙困 支难道 面。 白 虾戏,大家的身体变这么小,一只老 网络可 修讲. 以轻易散负效们。但是光之战士是 绝对不 (好) 会服输的。为了得龙的眼睛,为 了得到出 法 海的船, 大家上吧

活 要存应该有2个南疆之间 扬过去也够它要的了

打倒巨鼠之后,众人的HP和MP已经消耗得差不 第7。这时候赶紧补充,然后全力向外突围,避免战 34、水去ヶ馬在外面対象海皮像使用例才缴获的眼球 (ネプトのめ)、海龙就会归于安定、并且将含有水 之力量的水之牙(みずのきば) 给大家。之后回到海 盗墓地、维京人的首領技服约定、将企业号(エン タープライス) 景絵主角印使用。

現在終于可以出海航行了。但是北边的海峡有能 吴出现、新时过不去。先向南走、至、个叫多克鲁() ックル;的村子里。谁知这里的村民见到来人就像见 到鬼一样,不由分说扭头就能。仔细 打听才知道附 丁, 他们以为光之战士也是他们的爪牙。来到村长家 里,他会给主人公一行提供一些道具和装备。

村子里的人都被抓到哪里去了呢? 在沙漠中可以 发现上方表现着一个树桩一样的东西, 穿过水灌到西 北的生命之際(いきているもり)可以从妖精那里打 听到消息。原来这里的长老之木被何加斯王国的魔法 师哈因(ハイン)施咒漂浮到半空中。阿加斯王国所 然跳进了熊熊燃烧的火炉之中 有的人都被关在里面、土兵被哈压控制之后就开始在 各地掠夺财产和人口。目前是没法进入长老之木的。 只好先到别处转一下了。

从沙漠西边再向西, 可以来到一个边境村庄。这 里是太代人的后裔居住的地方。自从远古时期光之力 量泛滥之后,古代文明毁灭,古代人的幸存者逃亡来 到这里。这里出售的意法等级较高,如果黑白魔道师 已经练到 定的级别,可以在这里更新魔法装备。 古代人2村旁边有个森林,里面有陆行岛。乘坐陆行

鸟可以在陆地上畅通无阻地行走,而且不会遇 到敌人,这是不错的代步工具。另外在这里 使用边境小镇基少尔出产的野菜(ギサール ・のやさい)可以召喚出巨大的肥胖助行息。 东西都可以存放在它那里。基少尔镇在大 陆东边遍远的地方,现在不能到达。得

> 现在的当务之急是解决 ,游涡问题。在游涡旁边有 座高塔,据说这座 ジ奥思之塔(オーエン のとう 是浮游大陆的 动力所在之地。浮游大陆 星古代人利用高度发达的科学技术开 发的永动机关建造起来的。实际上相当 于一个特别巨大的 \*空船、漂浮在外 ,世界的海洋上。由于康熙之塔内部机 機的故障, 海中オ出现7旋涡。为了痛 者禁究竟,大家决定去塔顶着 看。这 时 向轻厚的德修变然变得严肃起来,

等到能品消失之后才能去。

大家一进奥恩之塔,就被图在了里 来那里的入口是一个水坑、只有青蛙才 去。看来只有变成青蛙才可以通过了 恶心唷……)。要变青蛙必须掌握白魔 ▶─ド,但是这种魔法目前没地方实。不

准值说他和这个塔有什么关系

●甘族!ダルガン族 1 的民住地。到那里技施长可以 20至一个安全样的审法。

随后该回舆思之塔。在 层水坑的入口处全体变 青鲜, 讲头之后立刻变回来 青鲜的攻击和防御都很 庭, 而且只会下 F 种庸法,所以除了在特殊入口 有用之外就是废柴 条1。然后沿石阶往上走。路上 可以給到テイルウイング、フレームメイル和サラマ ンドプレ ド, 装备给攻击力高的人。

大家在塔顶看到了干扰机械塔运行的罪魁祸首一 一蛇发妖怪美村》,看来它也是在大地震之后被释放 出来作ら外、古天立ラ后、皇恩之塔財命恢复下常。



怪物被 6.5.7、但是詹恩塔的机械生去了控制。这 近的阿加斯 (アーガス) 王規的土兵经常来这里抓壮 門候律修交然捉身而出,原来他是在古代譲遊这承塔 的机械师的儿子,负责这座塔的维护工作,已经在这 里休眠了上千年的时间。由于地震,他从休眠中觉 磴,但是丧失了记忆,于是在各地周游。在奥思塔即 培育店的资单时刻,他在猛然之间翻接过来。作为机 被故障的责任者, 德锋决心不惜一切代价也要让塔中 的机械恢复正常,干燥他不顺路内斯等人的阻拦, 酸

缠绕的努力没有白素, 息恩谋和深游大陆部保住 了。带着失去朋友的悲痛, 路内斯等人愈开了这个伤 心之地,从原先被旋涡阻拦的地方驶出。接下来众人 要寻找火之水品的力量。但是水晶所在的炎之洞面質 时不能讲入。先到旁边的山洞去看看吧。

住在这个山洞的都族是矮人族的多瓦夫(ドワー フ)人。他们特坛上的两只录角被一个叫题茨克(ゲ ツコ ) 的大盗倫走了一只,得先帮他们找回来。前 往多瓦夫洞窟的深处,可以发现一个水坑。不要怕惩 心。变膏蚌游进去再变回来即可。然后就到达了金融 ぐ免害保管大変的道具、右什么不用的 粉茨さ食器的加原湖、地底湖的和人名会業、石化、 沉默等攻击,所以要小丸。来到地下 层,在最黑面 发现了凯茨克, 这家伙居然睡在 - 堆金镍珠宝上面, 而且坚决不肯交迁被愉走的圣角。既然 切没得商 量,那就只好先礼后兵了。



预茨克被打败了,众人拿回了多瓦夫族被盗的圣 角,但是大家在回去的路上,总是觉得有个影子跟在 自己背后。先不管这是什么,还是把条角交还给多瓦 夫族人再说吧。当大家把圣角安放在概坛上的时候, 藏在众人身后的影子突然现身了。原来凯茨克不甘心 失败、跟在大家身后尾随至此、然后变本加厉、把两 只角全部夺走了: 他现在选向了炎之洞窟, 情况景 魚, 必须把他找到, 把两只角取回来

炎之洞窟里的敌人多擅长火系魔法和特殊攻击。 所以在这之前要差各冰系防具(アイス打头的防具)、用 心,在奥恩之塔西边有一个山谷,是古 冰系的魔法和武器对付它们。在洞窟中有许多地面上

# 与同伴一起在未知世界展开壮大绝赞冒险



以时间计算,不是以步数计算的 在原地不动都会损 加,所以必须尽快离开这些危险的地方。及时补充体 力是很重要的。

在地下3层、大家找到了通向大之水晶的跨道。凯 茨克就在那里。他在获得了两只条角的力量之后, 召 唤出火之精灵、变身成为一只喷火的恐龙, 向路内斯

打败火龙之后、火之水晶将自己的能量传递给四 人, 他们从水晶那里获得了新的称号 骑士 猎人、

有苦袋。走在上面会肯鲜体力,注意,体力的海绵是一举者、风水士。大家事意兴兴地包到多区夫洞窟,将 圣鱼物月原主, 不起该时外而跨进来一个通体畅伤的 人, 用最后一口气告诉他们 "阿加斯王因和多克鲁 村的人都被哈因抓走了现在你们必须去拯救那些被绑 架的人但是哈因的魔力非常强必须根据不同属性加以 攻击只有学者有辨别他的属性的能力 呃

后就死了。,好长的一口气啊

目前没有飞空艇,要去哈因在空中的城堡!也就 是被诅咒的长老之木;还没有办法。大家只好先去多 克鲁村看 看。谁知师一进入村子、众人就被四个土 兵当社丁抓到空中城堡里去了 正所谓将计就计。大

隔壁的牢房里住着阿加斯的国主。他告诉大家这 里的情况,可以从另外 明牢房的老鼠洞途走。在那 里使用缩小魔法。(没有魔法的话旁边有个弥留之际 的人会给你一个。拿到廣法之后他就死了。你说这光 之战士怎么和祠把星似的、卷上谁谁就死

在众人的共同努力下、光之四战士穿破了惨牢。 裏型了砼因績 定版上射尽 (老ラ木) 的内部。 股因 果然是个极自恋的家伙,不但醉心于"壮丽"的黑暗 力量, 诅咒了长老之木, 使阿加斯城的士兵全部 任其驱使, 把无塞的人当作奴隶, 还册利用它来 操纵所有的人、统治这个世界、《说实话、玩过 FF3的人都知道比他厉害的BOSS多了去了。 重要统治 世界的话也论不着他呀 家伙,只好用武力让他觉悟了



打倒的历史后, 阿加斯和多克鲁勒恢复, 在目的 平静。长老之树把风之牙(かぜのきば) 留給了大 家。 去阿加斯王国、国王把时间构验 ときのはぐる ま1给了光之战士,有了它,就可以把企业号改造成

事不宜迟、现在赶紧回到伽南镇找希德。而希德 也向四人透露了隐匿多年的秘密 原来这些个少年和 对于这种无知而自大的 希德都不是浮游大陆的人。在10多年前,当外大陆发 生天壩地陷灾难的时候, 希德驾驶 E空艇带着许多难

# **深寻这个世界的真正根源与自己的人生意**

德在火海中抢救出这四个失去父母的孩子, 把他们分 别送到乌尔、萨森和卡兹斯镇,由不同的家庭养大成 战士们……"在生命的最后关头,艾莉亚将水晶的力 人。这四个孩子能够成为被洗中的光之战士, 其实并 不是偶然的事情……

希德黎大家把企业号改造成水空系统的飞空艇。现 在所有的障碍都没有了,四个少年驾驶着 &空艇,飞 向浮游大陆以外的世界。尽管地震引起的天灾使乌云 和滋急的气流包围着这里。但是在光之力量的指引 下、企业母终于冲破了黑暗的封锁、向未知的大陆 驶去….

浮游大陆外面的世界被乌云包围着。自从那次灾 难发生之后、世界的大部分都沉到港底、所有的人和 生物都变成了石头。现在的大洋泛滥是因为水之水品 的失控造成的。因为整个世界被包围在洪水和乌云之 中,所以被浑游大陆的人称为"黑暗世界"。这里是 但位少年的故乡, 但是他们而对这个生迹的地方, 却 不知道从那里落脚

目前这里能够要陆的地方到指可数。其中最早期 的地方是水之神殿。众人进去一看,神殿里并没有水 晶,只有一块碎片,还不能取。再去别处转转,可以 发现 艘遇难的沉船(难破船)。船上有一位昏迷不 醒的少女。振奏边的老人介绍,这个小姑娘是因为中 毒才昏迷的。给她用一个解毒药,她就会醒来。

原来这个少女是水之巫女艾莉亚。她本来是负责 水之神殿的各项事物的。因为大陆的沉陷、协理流 9 汶里。水之水晶现在在神殿北边的洞窟中,要想获 得水晶的力量,必须先取得水晶的碎片才可以。现在 就带着艾莉亚去水之种瞬吧。

在水之神殿里,艾莉亚取回了碎片,然后和众人 一起前往北边的水之洞窟。艾莉亚用水品碎片耀开了 封印、大家继续向前进。洞窗里的地形计同曲折、有 的地方还要通过暗道相连。众人在地下4层的尽头找到 了水之水晶所在房间的入口。艾莉亚对着水晶进行了折 排,水晶终于复活了。就在大家准备离开这里的时候。 综心的艾莉亚发现 诸塞光从阴暗的角体里向路内断射 了过来, 她把器内斯扑倒在一边, 自己却中了第……

"艾莉亚"。 路内斯看着突如其来的一切,不知 所措。

"呵呵呵呵,想不到光之战士居然能够躲开我的 诅咒之箭,运气真好啊: "一个声音传过来,路内斯 朝那里看去,只见一个被着长袍的家伙站在那里,大 京看不清他的面容。

"我是使用水品之力」使世界陷入黑暗的赞迪 (ザンデ)大人的部下、库拉首(クラーケン): 去 死吧,光之战士! \* 只见那家伙一抬手,将长袍揭了 下去,朝战士们冲了过来



面目可惜的怪物倒下了,但是艾莉亚也已经奄奄 "多亏了你们、水晶终于恢复了能量,咳咳……" "艾莉亚,不要说话" 眼看着和自己生死与共

\*请· 请你们接受, 水之水晶给你们的称号吧, 量授予四位战士, "为了我,请你们一定要打败包围

着世界的黑暗势力、把和平 重新带回这里 "艾莉亚!" 路内斯物薯纳、或受物的牛会在一 点一点地蒸发。

"再见了 … " 艾莉亚带着对朋友的信任,安详 地闭上了眼睛。

"艾莉亚( ) ( ) 炒十们获事的呼唤客从绘底海 育岭南天压,

就在这时, 四人翻下的地面剧列地探动起来, 水 之河窟转瞬之间塌陷了。黑暗世界的大陆从海底升了 起来,所有的被石化的人和动物都恢复了原状。曾经 被黑暗笼罩的世界再一次迎来了光明的希望。后来的 人们都知道,这次的希望是用什么样的代价换来的 · · · ·

"光之战士, 你们一定要阻止普遍的行动, 所以 你们必须找到多卡……"一个声音在路内斯耳边回荡 着,在朦胧之中,一位慈祥的老妇人在注视着他。她 **穷奢是谁呢···?** 

当路内斯从昏迷中醒来的时候,世界恢复面貌已 经三天了。现在四战士在水之城镇网络鲁(アムル)、水 之洞窗塌陷之后,水晶的力量把四人传送到了这里。虽然 大家都为失去了艾莉亚这个伙伴而痛心不已。但现在 并不是悲伤的时候。现在大家还要找到土之水晶并且 解放其中的能量,然后对幕后的黑手——那恶魔道师 赞迪施以正义的惩罚。但是现在大家的船被锁在了外 面、无法出航(四位战士杀起怪物如同新瓜幼菜一 般、却推不定一把锁、真是奇怪)。不过听人们说、 南边有一座别墅、里面有一块水晶。但是那别墅跟前 有一片沼泽。一旦踏上就会陷入其中再也出不来。只 有穿着浮游歌(ふゆうそうのくつ)才能通过那里。浮 游教在一个叫徳利拉(デリラ)的老婆婆手里。不过 这个人性格古怪、住在下水道里。先去镇长家、要到 下水谱的钥匙,再从水路进入下水谱。

镇子上还有四个老爷爷,他们一直认为自己是传 说中的光之战士,并且一直这样幻想了几十年(汗)。 为了不伤害他们的自尊还是不要告诉他们自己就是光 之战士了吧。

进入下水道之后一直往里走。路上的敌人都是水 系的。比较怕雷,不难对付。走到一半突然发现一条 妖怪围在那里,顾来是4个不服输的老"战士"为了证 实自己的能力, 私自跨到了这里。帮他们解围吧, 怎 么图住他们的是一群ゴブリン・ 这种小妖器摆不 平、还要做战士。

帮助了几位老爷爷后继续往前走,四人终于找到 了住在下水道深处的古铎老人德利拉。但是德利拉不 相信这么年轻的人就是传说中的光之战士。经过两三 请求,她终于给了大家鞭子。这时4位老爷爷突然赶到, 把靴子扔了出去,结果爆炸了。德利拉果然不相信他 41 随后老爷爷们向娘证实了光之战士的真实身 份、排利拉终于把直引的数子绘了地十亿。随后四位 老"勇者"发起飘来,用传送魔法将大家送回了地面

(实际上不是传送魔法、而是ラッコのあたま……)。 拿到浮游靴之后就可以去南边的黄金公馆了。那 里的主人叫哥德尔(ゴールドル), 据说是个富年一 方的实力男。大家到了公馆中一看,四周果然金碧辉 煌,连里面的杂兵都是金矗金甲(黄金圣斗士?)。 真是名不虚传。用盗贼排在前面可以打开锁着的门, 仔细搜索的话可以在2层找到11把闪亮的金光剑(き らきらのつるぎ)、星然不集么中用促是盒匣去可以吹 骑士。如果枪不够的话可以去器盒食器疾収、现在队

大笔钱、这下可发了。随后来到3层水晶所在的地 方, 见到了哥德尔。

不出所料、亚维尔果然是个要特不要命的守财 奴。想让他交出水品、简直就如同与狐谋皮一般(还 好没有告诉他我们给了会光剑的事。不然不是要了他 的命就是他要了我们的命)。既然你不肯交出来、那 就只好让常器来说话了。



哥德尔在失败后不想让水晶被光之战十拾走, 會 然打碎了水品。不过这个水品趁似不是真的, 里面相 本就没有什么封印的力量。随后他仓留地逃走了, 却 排下了一把钥匙。原来 飞空艇景他锁在那里的, 这小 子虽然不是特油的部下, 但身他拿然数军谋光之战士 的 6 空艇, 让他破财之后生不如死, 也算是对这个客 **豪鬼的惩罚了吧(哥德尔 我的特,我的命……)。** 战士们带着这次的收获 ---十一把金光纸、飞空艇的 钥匙和一大笔钱财,回到了阿姆鲁城。

打开飞空艇的锁,现在可以在这个世界自由地飞 行了。受当时的技术限制,飞空艇还不能穿越山脉, 所以现在能到的地方还是有限的。现在可以到处转一 下,但是最好不要去萨洛尼亚一带…… 什么? 他们已 经去了吗? 读下可编样?

萨多尼亚黑外大陆上军事实力是很大的国家, 在 历史上曾经是魔导大战的发动者之一。近年来,随着 国力的上升,这个国家开始四处征讨,使各地人民臣 **康于它。当整个外大陆世界都被它既在脚下的时候**, 这个国家的国王突发奇想,把自己的军队分成两派、要 他们互相开战。所有的人都不理解为什么会这样,一触 即发的比争到云等置在这个国家上空。就在这时、光之 战士的飞空艇却不躺不魪地出现在薛洛尼亚上空

说时迟那时快、只听一声号令、万炮齐鸣。曾经 纵横世界的企业号飞空艇在转瞬之间凌空解体、转鞍 散落在萨洛尼亚各地。如果我们的四位主人公不是被 选中的光之战士的话。估计他们现在已经在天国和艾 莉亚团聚了。不过有了上次坠毁的经验,四人对这种 突发事件已经有了一定的应急处理能力(汗)。但是 真正的麻烦才刚刚开始 …

大滩不死的少年们来到苏洛尼亚城的城下町内。这 个国家的都城规模庞大、城下町分成了4个部分。目前 因为国家处于内战状态。所有的武器和魔法店都被禁 止营业,只有西北镇的 家武器店在偷偷地卖东西。 另外他们还打听到王子被国王流放到某个小城里。

大家来到西南的城中,在酒店里找到了王子。旁 边有一群不良少年在欺负他。这一幕勾起了曾经被人 欺负的"胆小鬼"阿尔克的回忆。想不到在在里有个 和他一样软弱的少年啊。不用说了,路见不平自然要拔 刀相助、一痛暴打赶走这些坏孩子之后、救出了王子。

王子加入光之战士的队伍。此时不要急着去找国 王,在各地和市民对话,会有拥戴王子的人献上武器 和助具,这些都是龙骑士专用的。在上次水之水晶的 力量被解放之后,又追加了龙骑士、魔剑士、维京 人、幻术师、吟游诗人等职业。其中龙骑士在现在的 冒险中是极重要的。先到东北之镇的龙骑士塔上拿到 套装备, 算上镇子中的人给的, 一共可以武装2名龙

86 2006 18★双船人行道★

伍里必须要有2名手持双枪的发验士。

在龙骑士的熟练度达到一定程度后,一行四人和 王子一起夫甲国王。(郑黎士兵还在郑季对峙、却不 见他们升打,…)守卫起初不让他们讲入,但是一个 人过来说了句什么,看门的士兵还是让他们进去了。 国王说婆第二天才召见他们,让他们先睡下。

半夜十分, 王子螺转弹腿。父王为什么会对自己 这样? 他始终不能理解。这时阿尔克安慰他,说天下 没有不心疼自己孩子的父母。王子得到了一丝宽慰、 终于入降了。

在这个月票风高的夜晚,一个黑影摸到了寝室 中。他的手里攥着 把寒光闪闪的匕首。走到王子的 床前。眼看就要剥下去了!

"父王、你要做什么!" 王子猛然惊醒,看着在自 己面前举起利刃的父亲,不敢相信自己的眼睛。

"你在那磨蹭什么!还不快把王子给杀了!"另一 个影子闪了出来。原来是一个大臣,是他操纵了国王。

样的话。你就得现不了我了吧!"

"父王!! "王子看着眼前的剧变,一时间惊呆了。 "可恶!"大臣看到自己的阴谋落空。就向王子举 "既然如此,我就亲自送你去那个世界,受 起磨盤 死吧!"

"且慢! 我们才是你的对手!"阿尔克、路内斯、 養差亚和因格斯將在大臣的而前



操纵围王、把持朝政的奸臣终于被除掉了。但是 国王也因为失血过多、抛下王子和国家升天去了。在 临终的时候,国王遵托王子要好好治理这个国宝。王 子含着眼泪答应了父亲的请求。第二天、王子正式即 位,成为新的国王。虽然萨洛尼亚国土辽细、要坐好 这个天下并不容易,但是继承了父亲遗志的王子仍然 在尽自己所能、带领国家走上繁荣昌盛的道路。为了 感谢帮助自己的光之战士们。王子将学者们从古代遗 迹中发掘出来的飞空艇"鹦鹉螺号"(ノーチラス 号 ) 赠送给战士们、作为"企业号" 损坏的赔偿。这 回又可以在天空中畅游了。

"鹦鹉螺号"是世界上最快的飞行交通工具。环游 世界只需要16秒的时间。《不知道是这飞空艇太快》 还是游戏的世界太小了呢?)现在有许多地方可以去。 萨洛尼亚以南的一个山洞是传说中大魔道师诺亚(ノ ア)的弟子乌奈(ウネ)的住所。乌奈章管着梦中世 界, 源先路内斯在梦中见到的就是效。而她所述的大 魔道师多卡就住在南边的一座大陆上。但是那里的山 谷的风力太强,一般的飞空艇是进不去的。但是鹦鹉 螺号凭借着超高速的航行能力,可以突破强风的限 拦,进入多卡的公馆。

众人来到了多卡公馆,但是却被一群莫古利图住 了。原来它们以为这些人是入侵者。好在多卡及时为 敌号")才可以到达费迪所在的水晶之塔。而要取得 战器、必须得到乌布的帮助。而要乌奈从梦之时间苏 醒的话,用刘玄德等诸葛利明那一套是行不满的。必 須存付之神殿取得诺卯之琴(ノアのリュート)才能 让她醒来。

原来。多卡和乌奈都是古代伟大的唐导师诺亚的 徒弟。此外他们还有一个名叫赞迪的师弟。诺亚在逝 世之前。将所有的魔法传授给多卡。将梦中世界留给 乌奇。而作为他最疼爱的弟子,诺亚留给赞迪的是 "人生的启示"。对于这笔无形的宝贵遗产、赞迪并 没有理解,而是错误地认为师父对自己不公,于是他 的野心逐渐膨胀起来, 他利用土之水晶和古代人的设 施制造了大地震,并且使各地的水晶都产生了异 变。光与暗的均衡被打破之后,外大陆的世界就陷入 海中,这就是一切灾难的开始。

现在的赞迪还在水晶之塔的内部。那里一直是禁 "嘘!" 国王把匕首插在自己的胸口 "呜……这 地,为了防止人们随便进入这里,路上有风、水、 火、土四大元素构成的保护神、如果槽自进入的活就 会被雷击而死。而风、水、火、土四颗"牙"正是解 开这些封锁的钥匙。现在大家平头有海龙的水之牙和 长老之木的风之牙,现在还缺火、土两颗牙才能进入 被封锁的地区。现在大家先按部就班、先到海底洞廊 排到诺亚之琴再设即。

> 首先要调音蜡烛, 出现一个小洞。变成小人之后 跟随多卡进入。一路上只管跑就可以了,关键时刻多 长会出手帮忙的。在唐法胜尽头的洞窗里, 多卡发动 魔法、使興覇螺号増加了潜水的能力。然后一个テレ **ポ設出源外。这架飞空艇现在成了水陆两栖潜水艇。** 现在可以去海底洞窟的时之神殿拿琴了。时之神殿在 西洛尼亚大陆南边凹进去的那块海中, 进去之后一直 下到最高层就可以拿到诺亚之琴了。这里的敌人仍然 **竹曽**, 如果给两个魔道师各装备2支光之棒(ひかりの ほう)、在战斗时使用的话可以达到サンダラ的效果。 所以有特的活先去萨洛尼亚买几支吧。一万一支。直 材实料。

拿到琴之后立刻前往乌奈的住所。在她床前使用 攀,一阵优美的音乐响过之后,大魔道师乌奈终于醒 来了。在做过一通体操之后,这位闲不住的老太太给 四位战士火之牙(这么容易蚧到手了,都保),之后 决定和大家一起去古代鼎迹去取克难号。那里面的妖 怪功夫十分了得,此时再去,四人才可以勉强抵挡。 好在乌奈的能力是十分超群的。不但可以用水---リ--幣助消灭敌人、还可以用ヘイスト给所有人加速。这 可是绝无仅有的能力。只见老太太一声大喝,拦路的 几块大石头顿时无影无踪。众人越向深处走, 敌人就 越难对付。这时候可以将一个队员转成魔剑士,装备 从难破积里检到的吸血剑,在普通攻击的时候可以恢 士、除了最终BOSS之外,其他的角色在他们看来都 复体力、为队友们减少一份负担。

在遗迹最深的地方,大家找到了传说中的古代巨 大战舰克难号。这是一艘集古代科学技术精华于一体 的解船、上面可以搭载120人。配有自动防护系统、 在空中遭遇敌人的时候会炮击。船内有休息设施、商 店、甚至还养了一只肥胖随行鸟。除了没有复活装置 之外,这艘船几乎成了战士们的"移动城堡"。更重 要的是,它的机械装置可以在短时间内升上较高的地 方,实现"翻舖" 山脉的壮举。只有这艘船才能到达 水晶塔所在的地方。

乌奈向大家详细介绍了船上的设施之后就回去 了。她告诉大家,现在需要去暗黑洞窟找到土之牙。等 战士们准备好之后就去多卡的公馆找他们。

目前要做的事情比较明了,首先找到土之牙,然 后解除石像的封印、在水晶塔外面古代之民的遗迹中

山岭的巨大総解支承号(インピンシブル、又遷"无"传制品)。但是在汶之前、先辈去萨洛尼亚以北的魔 剣士之村法尔卡巴徳(ファルガバード)。这里需要 用克难号"跳跃"进入。村子的瀑布里有位老者、与 之对话后会和他对战(这老家伙用然是个忍者、身手 物捷, 宅力非俗, 直接卖当抽针1、胜利之后获赚一 把暗黑剑"菊一文字"。在这里还有一个洞窟,里面 有唐剑士的恶魔铠甲(デモンズメイル)、武器阿修 罗 (あしゅら)和虎彻 (こてつ), 在进入暗熏洞窟 之前一定等意到。

**瑞里湿窗在水之城镇东北方向鲜山环绕的地方**。 用宣雜号器跃进入。里面的敌人受到普通政击会分裂。 但是魔剑士的暗黑剑(あんこく)对它们有特效。一 回合可以打到全部敌人,但是需要花费1/8的体力、需 要白魔道师及时回复。

在暗黑洞窟的每一层都可以找到传说中的"源氏" 茶各、包括4条、银甲、后随和小手。其中液氏银(含 世凱? ) 藏的地方比较隐秘,在倒数第二层进入下层 的入口处向右走,穿过墙壁之后就可以拿到。最后大 家来到土之牙那里, 卷油的部下在那里等着他们。



众人得到了土之牙。现在还不急着去找多卡和乌 奈他们。先用克难号前往水晶塔,一路上四道防线都 被"牙"击破了 需要下地走才能打破这些防线)。然 后来到古代人的迷宫,进去之后直接进正门。土之水 品館在期間、看守的家伙線似和剛才那个ヘカトンケ イル暴双胎胎?除了能力稍微上升之外,这个ティ ターン和他兄弟也差不到哪里去、一顿狂揍之后竭飞 之、光之战士们最终得到了土之水品的力量。获得了 空手會, 祭师, 唐人、唐界幻士、贤者和忍者这六个 职业。这样一来、除了隐藏的职业之外、FF3主线剧 情的职业全部收集完毕。

现在是装取的时刻了。黑白魔道师分别转成魔人 和导师,不但知性和精神比以前有了本质性的提高。 而且MP的数量也大为上升。一个导师最初可以使用16 次へイスト, 连续使用全回复的能力也达到了10次以 上,成为队伍的守护神 震人的魔攻比一般黑魔道师 高很多,助攻和主攻都没有问题。忍者的速度是所有 职业里最高的、配合忍刀(暗黑剑)的速度,连击数 达到30以上,攻击的时候简直就和"洗刷刷"一 样。最后的智险队伍调整为一等师一魔人一忍者一骑 只是小瓮思而已。

职业转好之后,先回萨洛尼亚城、换鹦鹉螺号之 后潜入东边的海底,发现一个洞窟(萨洛尼亚地下迷 為1。从里面走到头会并入萨洛尼亚城的B3层、里面 是把自己封印起来的战神奥丁。打败他之后会获得召 唤魔法、这位斩铁剑高手将为你所用。

另外乘鸚鵡螺号可以在多卡公馆那里潜入一个海 沟,从里面浑上来之后可以到达庸道师之村,在那里 可以买到许多高级魔法。

随后乘克难号回浮游大陆。在瀑布项上的湖泊以 及原先龙巢所在的地方有2个消窟,分别是圣蛇利维亚 秦(リバイアサン)和圣龙巴哈姆特(パハムート) 的栖息之所。里面还有不少好装备和道具,全部取得 之后可以向这两个圣兽发起挑战。它们的实力很强。 一回合可攻击2次。利维亚桑的大海啸和巴哈姆特的怒 战士们解了啊。他告诉战士们,现在要找到修够瞬间。找到真正的土之水品(曾令公馆里的水品是多卡做的 级闪光可不是雨着玩的。如果觉得没把握的话先用尹

# 启动巨大战舰满怀自信踏上前途未

# 面临人生抉择, 坚持还是放弃? 这是个问题



レポ跳団去存へ科與實新进入挑战之。

当上途的这些都取得之后,就可以实心绝到多本 公馆去货物但了。多多本场命会和甲基等处土付,还 专场大家。更整理高进入水场将场舱均交马木的钥 图 2级通过他们 人的最终常验。然后一个魔法阵出 段 7、通过这里可以进入多不称问题。这里异凡能来 次的力力,所以里面的直景。 交合都发展完毕。

### 福安公 然 进

在地下3层的聚址上,多卡和乌奈坤色庄严地看着 4名战士。少年旬散梦也没有想象,要想取得水品等和 禁地的两把钥匙、就必领用巨大的能量去冲击。而这 种能量,且容和他们聚个作用性外横与木能产生

"为什么会这样 多卡,乌奈,我们绝对不会和你作对 "少年们看着眼前从朋友变成敌人的两人, 怎么也不明白为什么事情会夸成这样。

"你们还不明白吗?不这样的话,又应该怎么样 呢?如果不打倒我,死的就是你们、动手吧" 多卡 严厉地雕着少年们。

"不要担心、就算我们死了,我们的灵魂也会永 "乌奈的语气也一样坚定。

少年们很清楚 如果不是成这场战斗的话,就不 能拿到通向水晶塔和禁地的钥匙 如果德不到钥匙的 语,那么他们的努力得会前功尽弃。虽然大家都不愿意 和这两位德南董董的前辈交手,但是,为了打败赞迪, 现在他们没有别的卖器



战+结束了、多长和乌奔由于体力消耗过度,倒在了祭坛上。

"多卡 乌奈" 路内斯他们冲上前去想扶起两 人,却发现两人的身体在逐渐消失。 "不要悲伤。虽然我们的身体毁灭了。我们的心灵

也永远不会失去 多卡用最后的力量安慰着大家 我们永远都会守护着你们的。 乌奔的话语中 充满了赘样、"费迪的事情、就拜杆你们了

两位老人逝去了。他们为允之战士留下的不只是 禁地和水晶塔的钥匙,还有更宝贵的财富——自我牺牲、为了大局抛弃自己一切的命身精神。这种无形的精神遗产鼓励着战士们,向最终之地迸发

水晶之塔就在古代人迷宫的里面,进去之后在1F 制体、实力都不弱、但是经过这么多的编辑,战士们 的正门里使用推断之地的钥匙,就可以进入禁地艾乌 早已经是不错百族的铁打的身躯了。只要保持60级以

刊卡。这里埋藏着许多宝藏,包括很多职业的终极武器。但是它们都由很厉害的BOSS看守,具体分布情况如下



在即型于中国的。之后,IPT-IMP都合自由回 原,所以不必归,不能至约则是。这世已成就也因 多,在周围的重项版,有两个费考模特的人。一个在 由他较级是此,另外一个同样象下,机能正确已已始 时的经和废土地。之时的活明的还电力了使到了 工也可以同时使用高级仓债废土了。再往服业应可以 又投资接通业。以对第二个资金,公从他即用来写 有级联系。包括及老的干空后,但是始格不出,想来 的后一 准上校子吸放工管。据过。

出類地。回到水晶塔IF, 走左如的 1、使用옔 数可以出入水晶塔的,建宜了。建宜内等的饱避百 转千折、结构级其复杂。但是实际上只有一条路、不 会走岔的。这些的股人多是以前出现过的BOSS的复 制体、实力都不露。但是受过这么多的编辑。 丛士们 里已经是许值百族的核打的多数学 7。聚每條件50级以

上的等级。就可以在水晶塔内来去自如、大部分战斗 都可以轻松选择。当然如果想战斗的话也不妨好好 迪趴在地上喘息着 "为了让一切意归于'无',我 打、具体原因 全儿再设础。

在水品塔里可以取得的诺具包括全套水品装备。 圣灵药和其他宝贵道具。尽量把它们收集齐,最后来 约7层的镜子跟前。四个战士的身影映照在镜中,突然 间、他们都无法搬动自己的身位了! 这是怎么回事? "哈哈哈,你们都中计了,现在5匹廉龙的诅咒将你们 的身体牢牢束缚, 你们就慢慢地在这里等死吧! " 檢 迪阴险的声音在塔里回荡着。眼看高成功只有 ポラ 選,难道现在就要前功尽弃了吗?

"据作一点!" 另外一个感严的声音从空中传 来。这是一多卡吗?

"是的、我的灵魂是不灭的。" 多卡的声音继续在 大家耳边回响, 似乎错诱了大家的心思一般 "听着, 要解除魔龙的诅咒,就必须收集5个充满光之力量的心 灵。我现在就去找他们,在这之前一定要坚持住,"

多卡来到了萨森城堡, 向莎拉公主请求帮助。 "是因格斯吗?我和你一起去,带我走吧!"公主 的心情也和他一样拍机。

然后他来到了伽南城、希德的家里。 "只要是为了路内斯他们。哪里我都会去的! " 着

德十分爽快地答应了。 一一在奧思之塔的項层、沸腾的铁水仍然在炉中翻滚。

"德锋、真得已经死了哒……"

"醴哟 " 芷当多素犹豫不定的时候,一个轻浮而 稳量的声音传了过来。

"啊,德修、你还话着:" "这还看不出来吗,老爷爷" 德修有点生气 "我 可不是那么容易挂的人哦!不过这个绑的修理工作也

差不多了。当时真是好危险啊 \*善菲亚他们有贪硷 ·· "怎么又是这种事啊!没办法,只好去了~"德绪

试图用轻浮的声音掩盖自己的认真。但是他坚毅的眼 神说明了一切。

在萨洛尼亚城中, 10岁的小王子处理完一天 的事务。听了一口气。

"阿鲁斯王子,请把你的力量借给我 " "是阿尔克他们吗? 我一定会去的!"

最后多卡来到了阿姆鲁村。四个勇者爷爷还在 机里话跃着。

"你们里面随便哪一位,和我来一下!"

"好的、我去!"带头的爷爷挺身而出。

"一定要加油啊! " 其他三个爷爷也是底气十足。 "包在我身上!"带头的爷爷骄傲地向同伴们挥挥

手,和多卡一起消失在白光之中

"路内斯! 阿尔克! 舊菲亚 因格斯! "朋友们的 **庐** 音传到了水晶塔中。多卡把他们带到了这里,大家 一起将魔龙的诅咒解除了。"让所有的诅咒都消失 吧! 绝对不能让这个世界被黑暗吞没

"谢谢大家!"四战士受到鼓舞。心中热血潭 "准吧!"

在镜子的那一面,赞曲看着四个战士来到他的而前 看来你们来晚了,黑暗马上就要降临了。去死吧!

BOSS まおうザン Jimm, soomm, exemm

"呵,即使你们打败我,也已经没有用了......" 输 召唤出了暗云……一切都会被黑暗包围,然后光和暗 都会消灭。 切都变成 '无' … 首先、你们这些拥 有光之力量的战士,会从这个世界上演生的! 1 "

这个家伙到死都没有理解诺亚的心意。众人不免 为他遗憾。但是现在没有时间考虑这些。被特油召除 出来的暗云,已经向他们发起了攻击!一切反击都是 没用的,光之四战士最终倒在 7 水晶塔的深层,我们 的故事就这样结束了……吗?

就在这时,四人的耳动传来了伙伴们的呼噜声。但 是他们的身体却无法移动一丝一豪。因为, 他们的身 体已经死了, 死是任何人都不能反抗的, 一切的希望 都已经破灭了

就在这时,多卡和乌奈的灵魂出现在天空,"我 们把灵魂的力量传授给你们、现在、站起来吧:"

"谢谢你们,多卡、乌奈····"四人的身体重新 复苏、想想刚才的一切,就如同隔世为人一般。

"你们还有事情要做呢。" 多卡和乌奈语重心长 地对他们说道 "由于暗云的操纵,光的力量变弱 了。他利用被封印的黑脏水晶、操纵了它们的力 量。你们要进入暗云的空间,找到四颗黑暗水晶,把 它们全部解放。之后才能打败暗云。现在我们的灵魂 已经和你们合为一体,你们一定要做到! 好了,我们

已经带不了什么忙了。一切就看你们自己了 多卡和乌奈的灵魂消失了。光之战士们知道,现 在他们唯一能做的,就是进入黑暗世界,解放四颗水 品、最后和暗元法一死战

"好的。咱们出发"维承光之力量的四人。义 无返顾地向着暗云所在的世界, 出发了

暗云世界的构造其实很简单, 通过四角的魔法阵, 可以进入暗之水晶所在的地方。每一个水晶的房间里 都有全属性防御的"緞帶"(リポン)。虽然有保大 的敌人看守。但是一定要取得(这和后面的战斗有很 大关系)。随后每个水晶处都有暗云的一个手下着 守,只有符它们消灭才能救出于年前封印的暗之四战。最终会将这个世界点亮。这丝光芒,被人们称作"希 士。将他们全部救出之后再回到最初出发的地方, 直向前走,脚下会有道路出现。最后、大家终于再次 来到了暗云跟前。

"我就是黑暗之云,我上黑暗的力量泛滥,然后 利用这个力量,将暗之世界和你们的光之世界彻底化为 '无形'……"看着眼前的对手,暗云显得异常高傲。

"你做不到!"四人的眼中闪出怒火。 "这里是黑暗的世界,只凭你们先之战士的力量

是打不倒我的。"暗云依然十分自信。 "这里不只有光之战士!"被解救出的暗之四战

主突然出现 "我们可以毁掉你的黑暗之力 "什么?" 暗云惊异地说道 "如果这样的话, 你们不也会消失掉吗?"

\*我们不会让你验被这个世界的 " 膜之四段+ 争先恐后她用自己的身体应赔云的结界撞去 随着他 们一个个消失在结界中。暗云的屏障也上崩瓦解了。

"哼,不知天高地厚!"暗云压抑着怒火,转向 光之战士们 "好了。反正验依不需要他们的力量 就算只凭借光的力量、你们和这个世界也一样会 被我消灭! 哈哈哈 "

光的力量可以毁灭光的世界吗? 这种事情绝对不 能发生'现在的四人心中明白。拯救光与暗两个世界 的责任都落在他们的肩头之上。如果不能胜利,那么 以前所有人的努力和牺牲都将没有任何意义。他们可 以感觉得到。伟大的魔导师多卡和乌奈已经在他们身 上灵魂附体,在这一刻,他们不是一个人在战斗,他 们不是一个人! (编者按 怎么说呢, 虽然这话听起 来很那个,但是事实确实是这样 .....]



最初的世界是什么都没有的、后来出现了光和暗、 二元交替,产生了世间的一切。是, 月, 水, 火 还有生命。也许这个世界会变回到最初的样子。但是 随着生命的出现,又诞生了无数新的事物,在光与暗 交织往复的世界中,出现了被称作"希望"的力量。

尽管光与暗的均衡经常被打破。它们会重新归主 "无",但是、尽有一种力量会让它们重新分开,使 这个世界得以继系。这种力量的名字,就是"希望"。 无论是梦也 绝望、爱,这些感情都会随着时间 的竞资而逐渐被冲淡。但是有一样东西, 县永沅不会 被藻分的。当 切棉陷入黑暗时,最后的一丝光芒,

昭云最终被先之战士,消灭了, 随后, 他们把朋友 们送回原来的地方、萨洛尼亚、阿姆鲁、伽南。最后、 四位战士回至了马尔。他们最初开始智龄的地方。 "世界终于告别黑暗的威胁了。"出来迎接大家的

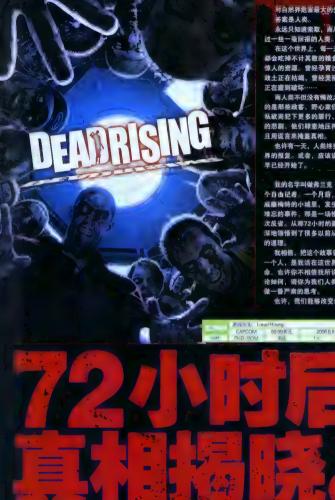
长着对他们说:"这都是因为你们心中的光明啊!" '谢谢你们,光之战士! "村中的人们纷纷上前祝 贺他们的成功。就在这时, 道亮光从天的那 边照 了下来。

"是水晶在发光吗? " "好漂亮啊"

这就是剪断黑暗的光芒,它将照亮整个世界,是 昏交替, 直到永远



拯救世界,是永世难忘的经历



对自然界危害最大的生物是什么?

永远只知道家取、画从来没有考虑

在这个世界上,每一天贪婪的人类 都会吃掉不计其数的粮食、消耗数目 惊人的资源。曾经孕育过我们生命的 故土正在枯竭,曾经美丽动人的家园

而人类不但没有悔改之意。更恶劣 的是那些政害、野心家们为了自己的 私欲而犯下更多的攀行、制造出更多 的悲剧。他们肆意地压榨着平民,并 且用谎言来掩蓋真相。

也许有一天,人类终究会遭到自然 界的报复。或者,应该说,这种报复

我的名字叫做弗兰克·韦斯特。一 个自由记者。一个月前。在一个名叫 威廉梅特的小城里,发生了让我永生 难忘的事件。那是一场惨剧,也是一 次反省。从那72小时的暴梦中、我深 深地循榜到了很多以前从来没有想过

我相信、把这个故事告诉全世界每 一个人,是我活在这世界上最大的使 ★。也许你不相信我所说的、但是无 论频何,请你为我们人类自身的前途

也许,我们能够改变命运

### Add to be seen \$400.00

動的組令 接下RT管 主角企業人提高 漫画企中目标了

X健長攻击權 控下X键 主角懸念 技态 此时要按X键验修护手里的武器投 學头或者手中所持的或屬攻击敌人。从 排出去 如果手里拿的是枪械、则是使用 Basta wid 人物等媒的提升,主持 HT健陽准、X使开火、加果不按FT健、直 以张仝彻玄林斗技能 有些需要X储与、接接X储的技术能开火 不过当解散程度

# 医麦迪汉中的每一多是 8

B健是特殊动作键。游戏中的各种特 陈动作都由B健来控制、例如开门、调查。 家物品、与NPC对话,等等、当你靠近 物品或者人物的时候。在美面上就会 现一个関係,显示你当前可以进行的操 作。仔细调查游戏中的物品。不要错过有



# 

按住L「健放能进入设规模式、此时用 光體、光體的颜色代表这张照片的主廊。 續拍頭, 拍照的數量没有限制, 色量多尺 得的就长数。如果没有电子就要找到电 **京更快,用片上会自动要示出不同颜色的** 

红色表示暴力、微色表示戏剧性、物红色 表示性感、蓝色表示恐怖、颜色则表示曲 総存储30张、趣出30张的话。会被自动剧 赋、根据你拍摄的照片质量高低、你会得 到PP分数奖励, 在某些特殊场合下. 人物头上会出现PP字样的密标,此时抓拍

# 養你的反应能力和判斷力

复些时候 当中角被做尸板作时 会出現接續提示。接號可能是A, B. Y输以及指左指打一窗等五种。有时他 僧, 如果能够在时间限制内及时输入正 微的技能 默默马上将斯 何如果没有无 时输入或者输入链道的话, 主角就会导到 大伤害。所以此时一定要有快速的反应以 及正确的判断, 千万不能會目極速打技量。

# and the second state of the second

在游戏开始的时候奏提斯会给主角一 对讲机、在之后的游戏中奥提斯会不断 2对讲机为生角提供线索、当奥提斯系 行其它动作。否则会自动中斯灌话。如 樂達到敵人的攻击、造话也会被中断。不 过不用担心、只要通话没有完成,臭提斯



### 升級之后对游戏攻关大有帮助

第一项能力,包括体力上限,攻击力。 移动速度 进具栏格数 投掷距离以及学

会新技能六种,两至于升级的时候具体摄 总得来说升级还是有一定的先后顺序。例如 你不可能一开始就把移动速度升到最高级。

升级的时候还会自动补满体力, 升量 之后所学会的新技能,可以在游戏集单中 法很Status等,然后再选择Skills項音響。

### I BUT THE STATE OF THE STATE OF

靠近一件遊具, 画面上会出现可以拾 果的阻标。此时按B鏈就能把它抽起来,指 的颜色表明了滋具的神囊,红色表示是 演奏、等等、武器分为两种

拿在手票, 和果拾取其它道具, 或者切换 成其它進與,以及受到攻击的时候、都会 自动控落在地上,按LB和RB體可以切換道 必须还有空格, 否则也会把道具放在地上).

共量是本道设中一个比较有特色的高 齐游游中各不少书庆 齐复中可以被 到各种各样的书, 将书籍携带在身上, 当 角被能获得各种特殊能力。侧如有些书施 可以增强主角的攻击力,有些书籍能够加 书籍的话,就会大量占据你道具栏中的空 梅,你就无法挑帶其它的武器遊臭了。頭 何取含就要靠你自己判断了



在每日室的床上 游戏中各处的节件 何中可以存金、在场图上存金点会用解目 的着色S字样用标志示 不难找到 太游游 中只能有一个存档、新纳存档会把旧的自 动胆量。无论是该取存核结缘游戏、还是 另外开始新游戏,原有存档中人物的等级

基金自动保留下来 利州这一点可以非洲

的是如果在游戏中Gerne Over IP.时会 两个选项。一些Load 指述型存档。 小掛Save Status And Cuit. 紅原式技術 **纳话,李保存人物的等级并且退出游发** 然后重新开始、目前游戏的进度协会 除:胃此在选择的时候一定要慎重

### 

本游戏的法释采用即时模式 不管你 是否行动,游戏中的时间都会不断自动法 道、游戏中的一小时横当于实际时间的6 展一定时间顺序触发、四此掌握好时间就 - 件相当重要的事情, 在游戏中按下十 字號的左方向,就能養着手來,藉时掌握 首前的財命情况



游戏中所有的录器道具都有耐久度 例如核碱的子弹会打光、近战武器使用数 次之后也会折断。不过本游戏中东有的道 **具基是可以不断刷新的。只要家并某个区** 始然后英同来 这个区域中的进其单全其 次出现。利用这一点可以反复无限次取得

道具、胸使是某些Boss所被落的道具。 可以通过这一方式来看发取得。不过其 也有一些比较特殊的进具着多只能获取 个 你必须将目前手中所持的这一种进具 网络或者等事故 统所才修再次副新

### 主義任务推动副情質展 《支线任务获得大量分散类》

本游戏采用任务制约进行方式、任务 一般在某个国定的时间触发、大多数情况 堂。任务包括两种:一是主线任务、被称 为Coop, 如果輸出了規定財俗指没有完成 主线任务的话,游戏中的线索就会中断。 也就很当于游戏结束了。虽然之后仍然可 以继续游戏,但是不可能再打出真正的结 用。另外一种是支线任务,也就是Scoop

Mission 其目的大名数异常数索容者。中 线任务同样也有时间限制。施出的话就会 失败,但是不影响到游戏剧情流程、当前 景 财务务的长短以及简色表示任务的制 何剩余情况、剩余时间较多的时候,状态 条模长、量示为蓝色、植着时间的减少。 状态各也会慢慢输烧 美日家新安为黄 色、红色、

# 找到让你轻松地找到任务线系

本游戏中的任务导航系统非常的人性 可以让你很轻松的找到目的地。你可 以接下十字键的左方向查看手表。同时当 侧。选择其中一个任务按下A键,就将导 方向行动,就能打倒任务的目的地点。此 外你也可以在她图画画中按下X键呼出任 务状态条 阿祥可以设置导航务头。



# 练的力量和智慧较助

# Lancación de la companya de la comp

量数任务可以说是本游戏中最具有统 战性的部分,在游戏中,你会遇到很多幸存 後賴她们的生命,并且得到高額的PP奖励。 学任务 也就是前面所说到的Scoop Mission:

在特定时间内

来说,当你停留在某一个区域的

这个区域中是不会出现幸存者的。比

有你在下午2点50分就来到了北大厅。并且

直停留在那里,那么到了3点钟幸存着 全接到身提斯的电话指示。正确的方法是在3 之后再进入北大厅,这样才能找到拿存者。

也不用着象、因为幸存者的出现时间。

看到一个幸存者之后,他的头上

商量有一些浮动的(一般在1-2个小时之

在游戏中是提紧会给主角打束电话、告诉 他在某处发现了本存者,接下來只要能到 描定的地点就能找到幸存者,另外一种则 是特殊事件,这种情况下不会得到来自于 **典提斯的指示,而必须在某个特定的时间** 

来到某一集点,就会发现幸存者的踪迹。



有財候可能更长)。例如上面所设约 这种情况, 你可以暂时先言开北大厅, 盖 后再返回。只要时间推得不是太久、你还





量示他的名字以及体力槽,靠近仙之后

學該为異常,能够与無尸排斗,还能够 卓田武器 有一些则则小一些。没有什么 斗餘力,还有一些可能行动緩慢 全級 带来不小的麻烦,甚至还有一些幸存者 于受了重伤或者年老体弱,需要你接扶 着或者背着才能行动、从之、规模挽救他



# 的性命,就要多多注意他们的行动。

者加入之后, 当你接近的财候 时按下B键,就能把你手里所持的故事或 **有道具给他、根据未存者的不同类型、他们** 歌弹枪, 机关枪等重武器, 有些条件者只 能使用手枪、匕首等轻型武器、有些幸存者 機本不会使用武器、非常重要的一点是、常 者手里的武器是不会消耗耐久度或者弹药 利用这一设定,你可以放心地把某些被 **稀有的武器交给幸存者,或者把只剩下**-牦、此外、等个幸存者只能持有一件政

当你交给他一件新武器的时候。他会高



动杷已有的武器扔衣地上。 同此,首先把 些好用的武器(例如霰弹枪)交给幸存者。 在营救任务结束的时候再用小刀、铁管之类 错的策略。此外,常存者还能够接受你给他 的食物。幸存者拿到食物之后会马上吃下

多地沿下 你点领带领来方妻女 並大്的個戶,把他们护送到安全的地 方。由于你不能直接操纵来存着的行动 所以必须暗封注查他们是否携到了什么前 毒。例如在個尸比较密集的区域、你就有 可能不得不杀出一条血鳞,才能让幸存者 業利道过、有些幸存者的行动比较迅速。 能够被为康利地通过每户群,但也有批幸 存者行动缓慢,甚至可能会被僵尸惊吓得 到处乱跑, 你就必须更加注意对他们的保 **始,当章存者高你的距离太远,或者被偿** 尸技术的时候 他便会不体体新山或斯 北村計學往後去無數學。

才你讲入制的区域的时候 如果未存



者開你太远,他就不会殿过来,而被留在 原来的区域,此时常存着会不断损失体 力。直到你返回原来的区域把他救回来为 罪使你抱他冒在一个没有僵尸的安全 **地带,他简样会提供体力」原以一定要注** 淮。而如果你离开幸存套两个区域以上 指令以上死亡.

多女任务的目的是将幸存者带回答 卫章、也就是通过仓库中的电梯来到槽 入造與管道的时候,必须保证幸存者也 爬上了管道前的合阶, 才能让他们一起 进入警卫室, 否则他们会被简在模顶, 利 以为这是个很轻松的工作,由于游戏AI设 空約何墨 有时候幸存者会做使地不知 道如何爬上台阶、尤其是在同时护送多



人恼火的。如果出现了这种情况,就要

耐心地推引他们。把其中一张人推开 起亂減一關,结果谁也應不上來。在其 让其他人先跑上去。

个幸存者的情况下, 他们有可能输在一

4 你找到一个拿存者,你都可以马 上把他带回售卫宣,但是这里做会浪费你 袭多的时间, 并且导致你没有时间去做其 它的任务。明智的做法是将临近的多个常 存者一并护送闽法、尤其是当你需要护送 一些要要伤的素存者,而必须背着他们行 动的时候。你自己是无法战斗的。此时如 果能带上一些有战斗能力的幸存者。并且 将他们武装起来,无操于多了一支"护道 無臥"。当然、如果一次护送的幸存者太 多也会给你带来一些麻烦,可能会让你无

合理安排护关顺序 就是非常重要的?



此外要注意的量、你的队伍中量多只 能有8个幸存者。如果你的队伍中已有的幸

存者数量和下一类可能将要出现的拿存者 数量相加大于8、则下一批拿存者是不会出 视的,你也不会接到臭提斯的支线任务提



1. 手供校 Daradisa Paye 2. 北区 North Plaza 3. 乐题区 Wanderland Plaza 4. WHIS Food Court

5. 休闲区 A Fresca Plaza 6. 前厅 Entrance Pieza

7. 中心广场 Leisure Park

商场地形 示意图

而上野

宣光飞机的影响声不影响击着意识》 当主地产生了一量振晓不要的情绪。也许 **只是第二章** 學: 还有余卜的首雜也让大雅源。 恒度心 /压料不住的激动。这是 "并发生时的次数是它。 Market 1848

依证依要求尽效的国籍党员

没错。我有就接说解在这里被到一条火车 後漢葉: 这么一个不知题的小號/ 表在电影

表是个自由记者。 表现不幸福的

域一方式就是在資格的學

好这个城市并不像他想象中那样"单哥"。 差人 公務被整面的路路地位了,一些会被基础的大型地 **東京、京京安省書用北** 

着来被坐室开飞机来是个明智的造得。 **从们肯定已经把所有的道路够耸破了。明像,我得得** 以教育教育之前批判一些原片、传染物大海

然,很快、他要被打倒了。再在运处,更多的人正在 海绵器一架大巴,还有一个知道站中读来了回路的器 表迅速用领机把这些废乱的面面都它是了下来。 本就是作到这儿来想要拍摄的东西吗? 遊戲人到

就在我们下方的推拔上,我搬到

安徽几个大脑室、被使用平岭面卫

是很快能打光了字典。接着,抽些被

冰冶物物性,一能摔下了高潮。尽

2.有的关键,是源水水地抽搐

- Military Chamilians - The Market

Sex 儿童学为童子被象徵出现在使们表 艾德大声的无慈滋。"李启知道这事 3 表示上無限。 他努力地被纵着飞机,试图是开兴 1 飞机圆牌地晃油、装的工具新业从脚地滑落,枠 **建筑水体水体内**内内的水体水体

5例被除了撤离、使一种开始了下涨、推炼的时 **《新安林信子游戏、安本设计大大规、文档安设由**》 **建建地方开了,非常有效和非常的定价对加加**来

**不识等的体界及看向他用用的地形。一个声音自然** 

在最早的由了起来。"哦,你是个记官,对吗? 我回过美,看到一个长发的别人非常被使力 **秦京、朱安保水田平和安全工会体、北京市集政**会 Miller, Mr.

从北京和東京一大市市市市政治院 一一首 使用的现在分词

第个男人分泌有损害症的内脏: 可是自由 直面外飞机来的吧。你从上面看到了什么?

**秦朝整个地方都对纳起来。视里做,他们同时还封锁 湖北、外界根本不知道这里发生的事情。而且这似乎** 不像是民众发生了什么反抗运动。 细时 **电影,这里位于太空参**了

哼哼, 是不是就做~ 鄉南、享度并不次條。"就像是所有的人種已經死了? 备的这个比喻让我曾斯娜觉到一丝意思。"佛育

税库了准有证,他又性格上一家。不知的现在说了

用的他来了。我从他身穿的小门进入 人从家上留了下来 美国家协会上部

> 个年长的人正在指挥大家等 复物链过来排作大门。建长 建液门、使提测外面的流了 MACHETTAN S., WATER MAN

開致的宝贝了吗? " 范用 4首都,独的宝贝小狗。 **建放了放床的、由**示 对此无能为力。这时候。

注意。始身材高值 和皮肤的颜色似美 地人, 独物级

着头老 就向表现了起来。"哦」小子 CALLET SERVICE STREET, **经济水和产品等** 

**福村北京** 

Cut From The Same Cloth

MISSION 人物 省特 財例, 9月19日, 下午2点 这个任务将在领 天下午7点发生、你可能

Food Court,进行Case。—2价途中,这里推荐首先带完这个 年务再表进行Case 1-2、两户Case 1-2公及之后的一条列任务 都发生在其王的区域。与这个任务会产生冲突。

在天堂区「楼的Colombian Roastmaster餐馆你会遇到指 场。他也是一个摄影记者一并且对你的场像技术表示怀疑。我 吟。表话两次之后他会向传提出集就 首先你要做的是拍摄 女 也还在照相的领与,拥与的分数必须达到700PP。他会不断地们 性拍照 传华他的爱勒拍下来就可办了。接下来他要来你拍 、哈敦市的利益學学的片、世際要700PP 这同样物简单。 如柏斯之島山上会做出遊擊水平的球件 掛拍 徐數可以了。

不11. 在學及上近可以聽到更多的分數 如果把他得到懂 中附近,他会对哪户进行攻击。如果能够抓得的机指到一张外 以僅戶使用卡提切性的用片。最高可以發達10000PP 要 E 實的 李如果拍攝好於面使所要表的两张照片的话她就会應并 那1 **或没有拍摄飞骤动作的机会了,所以要先拍劈飞踢,然后指**一 成他所要求的两个任务。 1/33

Photo Challenge

e & Paradise Plaza 人物、食龄

时间, 9月30日, 中华17 B 其是这个任务的发生自由应该是存储

昨春备工的 所。提前透明 F 完成Cut From Cioth的任务之后,网络仍然不服气。于是约你等一天中生由。 題,并具有备好 每形产,比较的相接米的高低,这 法州 片的主题分别需要是戏影響 暴力以及性略 而用片的分数表 要在700PP以上 成期性和暴力的所共都和实界的产 他们给在 第一个情教任实中拍手了不夫和鄉海莉抽掉的細片的話。就。 。得到10000PP的或剧性形片 暴力主题的超片可以的提倡严禁 于幸存者的健立,或者在之前体拍到了黄特飞翔的动作。但是 量力主题。同样可以高达10000PP 而性感的卵片测性较难年 到,你可以拍攝 非種種性感衣服 以前短時報)的女性专心 者, 甚至女值/2也可, ,, 何是想达到200FP还是有一定难息 的。不过年用繼令、今局數年会計"次机会拍對席分值的何吗 明片,下文中将对此做出提示。

> 2/33 COOP

SCOOP

### Barricade A&B

A . A Fresca Plaza 人物 巴針 阿除

SHIN SHIDE TALL

F年内点的81條你通常应该还符Case 1 3路 南开的途中 或者: 经完成了Case 1 3往阿止, 上好点有效 五、巴特和阿特两人躲存体地区的一个小庆中、11日被未换绿 住了, 体可以把床板搬开 巴特由于过度紧张而不分费红泉白 節攻击你,你必须打他八、他才会令静下来听你说话。当然 不要使用攻击力さ高的武器打他 赤毛空巻秋の 7。 線他交 3 > 后两人便会加入。巴特的战斗力较强、你可以给他 把火力 轻大的武器, 他会提上不少忙, 阿隆也可以使用武器, 但是他 北较射 ,, 攻击欲望不高 有时候还会吓得趴在地上, 必须验 \*部有着他。

# A Mother's Lament

人 66 莉美 时间 9月19日,下午5点

SCOOP MISSION 莉亚的出现地声就在上 个任务中巴纳和别

対面、你可以等到5点之后来同时进行这两个任务。转变由了 **李现看到了自己的女、被僵尸矽死而精神崩溃,你必须多跟她** . 对话几次,等她的情绪安定下来之后才能让她加入。莉亚的智 受伤了 传必点指着炮走。要主意体背着人的时候无法跳跃。 三,必称必须先让她自己爬出柜台,然后再看她。另外,在徐等 着人的时候也无法进行双击 网道要多多利用巴特和阿特的战 · 差力, 让他们两个成为你的"护卫队"。

★攻略人行道★2006.18 93



延續論、無再

10000人际。"你有己准备"。和果员 的话,要例应急什么!

21行物地打造了一颗门外,被到价格使让我的统 本华金色大学、安全学等分类 · 文章一章集

CHARLEST PARTY STATES 金米海等证据。"不过金米的基、福产不包行动 用食十分基金、看來他们我不需要人致重的方

《头拍拍戏的身胎》 "好了、现在快等忙一地干 即使着是有淡有行业有简可能做的身份你们包

lik, Meller 紙声哭泣。有後緊緊地抓着木根等後襲、駐轉十五 河南的气氛里将徐外压河。我看到宋大厅另外 放着一<del>脏</del>长椅。垃圾桶等杂物,于是<del>排去额一直</del>过 则用靠近杂物堆,旁边传来了一样响响。要摄声量 推到一道特什店面有个身形物物的就具面在建設 动、兼拿能相机、炼把做拉下来、使做测量头等 冲地向我大叫了起来。"哦! 不照鎖! 像無不知識 了些什么? 你为什么管理说到这道珠? 你知识的

老头孩很地瞪了这一根,不得好坏,他身边好了心歉 法特定共政党制度基本公司官 一面的斯从大州 此方向传了过来,原来是那个神能分号的意才之后到 7、谢明之何、门外的都严修集了事事。 行动的几

上帝明,你们这些人则愈在于行流 方传来。他给头君士,是一个中华挑人情子,她在 "We WHENCE HE HAVE

厅巴斯勒建官上于折御户古僧、新精秘电火疗的 **《 查得门口转换方 意志原安藏等不大平的技术 收量。除下的指摘已经推不得使得多加专席、**第一 除姜被抓到,但还是到达了被装口。但是大 加入就没有现象么未接了,他们一个个被他严格的 Seminary distribution of the profit 人厅中此准备铁、但是钢铁又平准了下去。 肠炎

玻璃和了普采α、油炭除了形态值呼噜他上提

"道……並不知道,希望你们能够追出来… **《中国的心理情报》,这种新鲜几乎都没有了** 那个男子提了提头。向工作人员模样的意头杂曲?

准头承过一批熔炼、将管卫室的门焊死了。 男子说,他们开身流的能风管短的波口。指把

你在做什么? 被削进 从这条道风管设可以回到市事、静盛强产的创新 **用环他得利用这些管道,是们不会从这些追求** 

你说什么?你要回到商场里要去?为什么? 不禁会致的问话,应此了管道。要是同

女人似情况了学、位是并致害癖

李纯松铁道位置,统一张张物理了起来。 量了她一套,她可具算得上是一个大美人,无能是 是身材都是一流的,但不知道为什么,始的气氛 学让人难以推进。"你们是什么大小测能儿类学们

建建器片层字由新面帘抽题片。 含色蛋白 "龙

那个女人随过身来。"我叫冻苦,刚才你看到的那个 男人是事情情,我能会诉你的就这些。" 证完给那男开了 活用点,用证证用所有的人都在根据对自由的一位

第月19日

**造样。不过我可不会是要实实质别多效果,让大新自**白 前海走:表决定网施那个叫我布莱维的男人出生看着。 能不能找到什么有意思的东南,臭提斯、仙就是邓个工 作人與模样的意头,是我打造物道风道口便明白了我想 "什么。"哦,小伙子,你是打算要出去吧?如果我 坊员,肯定不会流水干……不过我明白像你这种年 温明不进去老的混合的。如果,就是你是特别出去

他继续说一个河景队、军汉一张南格的场景。我想 《萬肯定能带上我的化、子是向他做地路使收下

从循环地院出去。我来到了摄痕、矩样、油量并没 P的解注。不过完电损旁边撤倒是发现了一个本书 妻子都堪前,我决定帮帮他的忙。这并没有费很大多的 工夫、劉为那場的依賴在穩頂另一個的角落。宣集们內 个人是面的时候散动地拥抱在一起。我忘忆被这个部人 的高铜的了下来。接着我带着白河小园园了管卫士、把

### 月19日、中午18点4轮

III. INAA WARTSIN 後,現在使所处的位置是安全率(Vissians)。从 是推可以进入商场的"天堂框" (Pender Plent) 郑肃有明多亩庄、也许是企改到一些农用的东西。

淡走几步、从微背城特来游步声。一定是他严( 微 **斯子拿和芳油的天火器,黎安地免职官,他的企产意识** 

The maintaine and second at 15 and 2

BRES. Shiricklands. Supplies

**黎从直视器上看到李林等遭到了亲亲,是与原**生 液能激激化化物说。可是特别 要告了。大概基形才能例的时候推测的

狎吧、"意说、"把你的徐始敬。 **第7** · 宗首怀提地语音报。

还行吧。接做过被地记者:

**杀箭认其地看了看得,终于把她漫画了很学里。** 

### 9月19日

### Psychos In A Jeep

M. d. Lessore Park 人物: 袁芷 时间: 9月19日, 下午6点

在下午6点之后来到休姆广场、你会遇到底 驶吉答车的最徒条死了豪菲的同年,并且继续攻击索狂。 如果 养到这二个人的话,他们不但会开车撞你 而且会用车上安装 的重机检攻击 尤其是在这个时间段之内你通常正在护送机业 等人,如果遭到攻击的话,会给护送任务带来大的麻烦,如果 你还没有拿到团正步枪或省震弹枪等武器的话,最好还是毅然。 点。当然,我们也不能罢下索证不管。建议的方法是带着命 E护送的人沿着右边的墙壁走,尽快走到天堂区的 JF . 然后 用指定行动位置的功能(RT键+Y键), 让他们停留在原地。 4. 要综结布特 比尔等人装备好了武器、他们可以暂时自卫。接 F 来你独自 人迅速跑到常县身边。跟她对话之后把她带回天 掌区的门口, 然后马上进门

如果你看狙击步枪等武器,也可以尝试着干掉这一个暴徒。独 传死一个都能得到5000PP,全部承托之后你还能从他们车上导 三曹机枪使用。不过,以后每次来到休闲广场,这三个人还是 会重复出现

5/33

### Cletus In The Gun Shop 映表 North Plaza

人物· 光雷托斯

时间 9月19日,下午3点 **拉果你在9月19日下午3点之后进入北区的武器**区 被会遇到这个事件 不过由于19日下年你可能会作于其它的任务 布无眼来这里,所以最好新用Case 1-4和Case 2-1之间大约10 今中的的空会时间来搬去这个事件。 计目标 自专外任务

来这里之前先在签好 把冷锋枪、当你进 ^ 武器店之后,发表的老板 シ電杆斯会向你开火。 他 的 霰弹抢艇力强大。 人内又 夏有藏势之处 與他硬排只發發路

时间: 0月10日, 晚上9点



岭南他制击。当克雷托斯湖南军附城可以推拍一张明 5 作了 有不少PP交動 干掉给之后,对可以對武器汽里塞到吸力强人 外覆弹枪和狙击步枪"。 鹿弹枪共有三把,只要准具栏引引企 为话尽量全部带走 这可是游戏中最强的武器之 而错击少

另外要提關大家的是,如果在9月19日下午3点之前,也執起 地別支用性不高 游戏开始后3~时之内)来这里的话。克雷托斯是不会出现的。 你可以直接拿到醫彈枪

6/33

Out Of Control 地点・Wanderland Plaza 人物 王岩 格索兹

奥提斯告诉你于阅区,Wanderland Plaza 失粒了 到歷史调查 下过山车的控制台,小丑亚当就会出现。他 使用两把电缆作为武器、枪械等运程武器对他基本无效。而此 体武器如果签他的电缆特到的话也会马上折断 因此,必须除 举与他周旋。他会使用喷火 飞刀 旋转等攻击方式, 只要 与他保持合适的距离,等他的招式落空之后迅速拥利用他的破 直时间于以反击就行了。在武器的选择方面、虽然日本刀的政 も力较強、但是使用铁管 棚珍棉等武器可以将他出倒在地 因此也是不错的选择、攻击的时候不要含义。每次能够打他 x载行了。如果试图对他进行连续攻击的话,往往会被他格抖 而折断武器, 那就得不供失了

取胜之后可以从他的身体旁边捡到一把小电锯。这是游戏 中最强的近战武器之 攻击力 范围和速度都是 流水平 使用来对付各个Boss的最佳选择,不要浪费在各通個尸身上 再调查 次控制台、就能从过上车上救下格需格、并且高 检到 把小电锯。与格雷格对话之后他会帮你到厕所中找到

条通往天堂区的驱道。 《后城可以利用这条秘道在天堂区和年 划区之间往来了,余中如果跟将雷格拉升距离的话他会回头虾 癸俟,此时可必报拍照片得到PP奖励。通过秘道来到天堂区之 后再和格爾格对话他就会正式加入,并且可以使用武器。

**建设置的电子** 第2000年度次数定位的时间。 **阵状病,我只能尽量让真迅慢慢匀候下来** 

**新华,作为可以**数 A STATE OF THE STA

\* 就可以到这里更换电池。河南湖湖市 衛行 ll一批冲锋者,这可是努及中華好用的IIII - 线可以找到一家養預,去字叫作Coloma 内栏杆製出去、無到外面的的響上、可以指 7月、球板要洗液中以来力量等的近後で与う。

从天全区出来。李讨广场(Leiners Park)。 雷塞到 此行了过来,还好没有打中,我难忙躲到了一个提合下 11、祝春刻水茶铺出正像物柜会的摊护、朝二棚还由、兼 着探头看了看攻击者的方向,**说说是接近是我阴**明从 外飞机下来的时候在是京上鬼到的那个男人!她 **使大化一位,油堆拉射的商店、食品油面面77米美** 

表说的是像。"哦,你说出做?她让你求的?" 书 初两个是不是主人

THE SHOW IN THE PROPERTY.

THE MARKSHAME, SCHOOLSON, SHOW **新州学家运输、明**奋7

领导的方法当然是冲邪家伙开火。如果你能平别 **问题,至少吸引住他的注意力。准备等了吗?** 

支持原布英德指示的方向冲了过去。并且确定一个 术赛后调用使上的人开始、那人向我搬涨场扫射、芒东 范哲下了手臂,几乎罢了我的小命,不过此时有某抽水 一个方向对他发起了攻击。在得面夹击之下。他

· 有于是安特信医培养、智能可以使用保护 · 有的近线食器、 电可引流电池 1988

"法则度是怎么同事? 这人是谁?" 後被於 连市的事件界得有整備火,致於气地冲布就抽电池。

布莱韓田答道、不过我才不 提前这个借口。也许是某平息一下我的报气,他向 囊体出了手,"别怕你的帮助,囊叫市家他。" "我叫身然来·布斯特,推荐记者。蒙都

现在安徽部的是一个铜牌。而不是谁准。

"对不能,我被什么可以告诉你 的。表不知道宗首原你能过些什么 合作。你只管她你的新做、不要多管师

我拿出领机、钢出那个能能长的部分。

滋养料、布莱伯乌上州波测图分产 了注意。"这是娘? 你在哪儿拍到的? 你推理点很想知道的事情,能才帮你。

说得油铺,这就是要的工作。"我得

布莱德似乎有些气息技术。但是印义无计可 他原地转了好几回,转于施服了。 "好吧,你来 弗兰克。让我们更加合作一些。我和由前是DFE的 领情, 我们是在技服片里的那个人。

TF\$7 你是说顾家安全用7 增进这人是影传分子?" 马斯,我想也高得他大角。 "这张眼片是我在前厅

**推定之后,他把转去向前厅的方向走了过去。** "喂?那被是不是可以提出这事前何了?

**大学是不是写图的样子也的的** 

CONTRACTOR DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE P

# Japanese Tourist

M.A. Wanderland Plaza 人物: 化、集司

时间: 9月19日, 晚上10点 这两个日本游客就在乐园区 二楼的书店里, 的过去年制近、由于语言不通、所以无法直接与他们对话。但 皇帝边的地上就有一本日语书, 指起来之后就能和他们交击 两人会讨论很久到底要不要跟你走,等他们决定之后准备

好相机、抓拍一张他们向你致谢的照片,能得到很高的PP。在 **你们附近还数落着一些有物可以用来补充。接下来被投简单** 7、他们两个的战斗力都不错,给他们各自准备一把武器。 定能精到你不少忙。他们加入之后日语书就没用了,可以提

複以节约镇具档的空间

### Shadow Of The North Plaza

A 46. + 10

时间 9月19日,晚上11点 在乐园区安房以上两个任务之后 维维往 计分类

区的僵尸数量换多、再加上是晚上、僵尸能力变强、因此要。 客自己的力量 路茶过去的话, 免不了会像尽精烦, 好在前两 任务中救出来的格雷格 优和真司都属于战斗较强的类型。如 现你之前已经到武器店取来了霰弹枪的话,可以每人给他们多 支、几乎称得上是 支小型的军队了。你可以站在他们居即 着他们如尚秋风扫落时一般地,消灭大批僵尸。

大卫在北区的 个房间里,他的随受伤了无法行动,你必须 排扶着他。他的剧图也有不少食物,可以给大家都补充 F(5) 力。接下来你可以选择从北区的出口回到休闲广场,再到天常 3. 或者奈回乐海区然后通过秘递到天堂区。有格雷格等人的 保护、应该是易如反常的事情。

0/22

MISSION

COOP

AISSION

# Lovers

株点: Wanderland Plaza 人物: 罗斯、本祖 时间, 9月20日, 上午7点

从9月20日上午升龄 进入了游戏中间问题为3 专Case 2-2和Case 2-3分别需要进行一场增度较大的Boss战。由 月計1日福度常廣泊 接着又会有 展列港優勢高的支线任务心及科 战事件出现,想要把他们全部完成的活必须有一个合理的评划,而 自分粉必争、这个任务在1年7点触发,此时份多半正在进行Case 2、3的途中,结果Case 2-3之后,赶快蔚过乐团区\_福名明Ra。 Exe The Wind的除實際品商店。在 电货柜后面可应转到点 对定 人,罗斯曼了實体无法行动,冬经不继续离开他一步必须跟他9]85 J-数大才能劝说他们路依走 途中罗斯还会探行署一把下枪、如果 临前他的话他就会马,自杀 想要救她就不断给他的 而要继续和 冬楼对话,看到他们愿意跟你走为业,你必须搀扶着罗斯,而冬经 着林子整使雨枪械,但是可以给她一把日本刀之类的武器,她的形 力还算过得去。自卫基本 L 没有太大问题。你可以通过厕所里的 通道直接把他们两人送回天堂区。

10/33

COOP

MISSION

# The Hatchet Man

人物 克里夫 乔什 巴巴拉、里奇

时间, 9月20日, 上午8点 这个任务难度不小、其中要进行一场Boss战。 任费并不在一个区域、因此规难同时完成。由于Case 2 3要求作 经项在上午10点赶回警卫室、商Case 3 .1也要求价在上午11点 图在餐卫室、所以最好得到Case 3 1触发之后再来微这个任务 克里夫使用一把故事攻击,他的攻击范围不大,但是有时候会

康桐坪刺攻击,需要多加主象。对付他的方式和1 丑乎为条似。也 皇校开合适价资素 常他出宿之后出现硬直部马上进行反击。对付 他最好的武器是日本刀或者铁管、如果有从亚当即上拿到的小电铁 当然就再好不过了。他提供一定体力之后会遇到房间的角落 跳进 地到中,如果後抵沖到他就人地回顧前的明片就能再到中英档。 秘 · 来他会跳到某一个货架的原案 并向下投模性美。赶快跑到他所在 物架的下方,他就会禁下地磨,然后再枝开始的方式对付他就行了 打倒克里夫之后能够拿到钢匙,也别定了带走他掉下的东

用钢器打开他的仓库外右侧的小房间。可以救出作什等 人,这二个人都可以使用武器、让他们做上集弹物吧。

**不你能够出来顺致们一部的前。物价值** 解决这里的问题。" 布莱德走上前去对他说 · 養養儿也不養: 除着你能養養沒有一名養養於 - 4 4 次 10 10

打开门、电查就护你的电池 表不会打开门的、家会一直来会会是 本川 9月19日

催老头盔地关上玻璃门

化基础基本物理的 "他还给了他的有 证除李凌载骑侯信出来之后做够安全 **好吧,出售可以搬过抽錢廠來倒点** 

-128不學自外回 - 建油子维在加重的 《用此論、战斗能力製造、特上 《來的几个护道任务也会有趣的

份負担,但進是停上你们一定經濟了豐 郑俊、每一张生命都裁可贷的。在籍上 a要要了一个可能的情况。当7点的特声能 · 被事降散的时候,使尸似乎受到了某种力 排解前,变得是大维珠,我们不得不更加小。

NAMES OF TAXABLE PARTY OF TAXABLE PARTY. 特倫死士、建又基怎么同事? 建只姜苗

在有火來個戶景樂的地方,如果未死個戶的话》 《祖清女主義(Osen),抓在女主義就能得在身上。

吸测器正言时存某籍已经在那里和浓馨被适了。 "那个准家伙精明得很,"布莱<mark>德等道,"他是要做</mark>你 ]据模才肯出来,看来我们现在必须联系非常了。"

彩售点了点头,开始操作电脑试翻联系基据,但是 然几分钟就养了下来。从她脸上的表情使可能要很多

惊愕被干扰了,"宗育说道。"我联系不上单位。 "这么说教们只能靠自己找到一条安全的出现。才 仍尼比博士出来了,神靈准都那座由正在英字馆边

三天之后的中华会省一個電影流

"哦"。可靠每分" 非某情的地

**突起道:"常常相答准,** 

12 .E. 1137. E. 黑龙们事件这里接三米 福沙伯克斯福州一部市位

毛能、等等等等。 布莱特向门外走去,非原天用过头来对准费说 **我们很天平上主领内部状态小器实验,被原始打造和**方 **国 特纳特纳** 

L9 JL 88

被除并不宁静。但户的专时一直往耳前响 龙、雪里室中的每一个人都无法入事,各自尽 索着今后的打算。奥德斯又从监视器中发现了 于自自己的专会开拓等。但是自由的专业则不 BE DES BROWTER

### 20 F

登起快海过水源了一部、蜡树

你们有听到了电话》"显然说 们一定和能产的出现有关系。对不对 来就是更找这两个人。" 信说。"如果 让那个男人把巴尼伦博士抓住,你被声

### 9 1 20

时,她第一声转动。一定年期由中学生的文化

**克曼提尔周斯上亚对纳尔人**,被可不够抽搐一定加

"我们得起快休得去,不然他思手被他尸 乘塞输胀。"他现在出来对付据个部伙,你们

说法、他提供被上冲击

SENDETHER SPECIFORT 他就要用打算你。如果很多许了一些中等

难规能对抗。于是我也冲上了二条,试着与市孩给一起 是卡利托叉钩出一把手枪,回头向布莱排开了两枪。 **亦凡物、打物了他的手臂、卡利拉眼下二排、细胞形实了** 

液扶起布莱律、查看临的条件。他被打中了火腿

THE THE PERSON NAMED IN COURSE. 专上放了下来。"抽屉了过去。

### The Coward

M. S.: Al Fresca Plaza

时间: 9月20日, 上午9点 这个任务的触发时间一般全在作章成Case 2 罗斯、冬媛"人之后。你可以写上去完成这个任务 把安登礼

罗斯等人,起帝回去。或者你也可以等列中年11点触发Case 3。 1.2 后,海来这里黄裳支管。但不管你选何时来做这个任务。81

动都会是常常张,一定要争分夺种。

支登翰在休闲区的Michandy's Hardware L 具店的柜台后 他是个即小鬼,不肯跟你走。你必须跟他对话数次、并目 用茶香暖地几下(可以用寄边的纸箱)、才能は他站起来、井 11社起拍子跟你走,驾他加入之后许可以给他 中武器、虽然 を的試上力不是提高。不过好多可以用来自卫。如果作局對也 春护这罗斯 冬提以两个人的话,最好等他们穿过餐馆区 馬 专乐园区,然后小被通问的天管区。 如果从餐馆区的出口到体 制广场的话、可能会遭到驾驶占着车的暴徒的袭击。 42133

1000

AISSIO

### Twins In Danger

A. Paradose Plaza 人物· 参呈 帕梅拉

时间 9月20日, 上午11点

上午11点之后在天堂区会碟到希瑟和帕梅拉 校被一大堆僵尸围在中间。如果你身上带有女王蜂的话不要扩 像, 紅快用吧, 如果 9.有女子蜂的名 也可以从楼上带,过来

**小煤气罐**, 放在循尸 群迫り爆。如果只是 有普通武器条的话. 早初难来得及救出炉 **地拉的**。而希瑟則解 A. 剪边的商店里。等 20两人加入之后可以

先让她们两个人在店里站着。不要跟贴、因为你还有其它任务

整理主你。

COOP

### Restaurant Man 地本 Paradoc Piara

人仙 7 M M 时间 9月20日, 上午11点

这个任务也发生在平章区、可以和上面 解决,首先用指定行动地点的方式让两姐妹伴留在店里不要数 过来,而你自己需要禁! 吃食物 任何食物都可以,如果存 1. 货有的结可以去,提的Coumbian Roastmasters投 点,点 专营区另一路的Usin's Sandwiches快餐馆 找到安纳德。这个亲 我幹了吃东西之外什么都不生 作必须把食物给他、他才会 加入。给他青萄之后别定了拍下他大笑的照片,能得到100008中。但 可以使用武器。不过战斗力不强。駐快帶他和希瑟、帕梅拉馬

> 14/33 SCOOP

### True Eve Cultists

M.A. Paradise Plaza 人物 珍妮弗

时间 9月30日, 下午1克 在这个事件中,你会看到一个类似邪教的组织不许证别者 且大雜, 想要作为贵品杀死, 要救出珍妮弗, 必须打倒周围fr

郑敦府员。这些变似比借户要难对付不少,不但体力高。而且 14会使用匕首 炸弹等方式袭击。最好有人力比较强大的武器 来对付他们,特别要主意他们扑过来自爆。完成这个事件之 与, 死龄成员会开始在高级的各处出现, 给你今日的任务带来 不少麻烦。有时候他们会用切赛来袭击你,如果你被喷到的冰 如合星像 然后被描述 个声空中 而且会丢失所有的武器 直具甚至衣物 仿果要今



乔密室中所有的郑毅康总 †修得到开 1的钥匙、这 也会让你损失不少的时 时。因此对他们 定要多 加注意。

15/33

Oliman I

作業を対する。 ・ 現伤口的学 後表: 表面表汉宗 一开四条。例 :6 10 10

### **第日,上午来去**科 **明治和-**研修中的

来到超市,爱华界地类观察里**用效如空中**等。 (\*) 产品要求制、专业主义的基本企业一个方面基础 \*\* 章惟找到地要的东街。

這时候,我想然听到背腦情報不斷協的声音。機時 ※差、一个百字技由、字信息市工作服的人協会出现家 用面前、指挥者一个的每本、本上提供了第75、又子 等利益、是上去不會于一件十分危险的成器。据以或数

·微的痕刻的,对不对?你休息

"是协?" 第个人都起来并没有销售家的意思。他 "就但那个女孩的头发。"这个真诚们刚才也是这么 的。"然后我来都是想要就与我的房间,要你让你们

市内安新中華文的方式方式主要書籍的 (新文集好用近身模斗的方式、斯芒诗祭后面 1批業模过来之后。 使做还没有转过身的时间。 装壶物,如果用日本刀的话大约/ 。如可以获得产奖的,但是消费是大,而且这个 2000年 - 为以记录不是有效的是了

**液从地上排起那个女孩,她被慢醒了过来。接端**对 人类、地质来就是按量初在前厅看到的整个独了的大 你没事吧?能站起来吗?" 撤押業

并没有把我当成款命道人的意思

**福金儿来依据的> 由护设可以销售** "我不需要你的帮助」"她想像块叫了抽样。声音

**建筑基础金线基础** 

基础的模型了这些思想。 **能够的**们能够被够变

MARINE TON

Activities 1970 Transmitted 197 1、地震美术等了表一眼,自然说得地问道:

PE? 佛景上有血。

**建筑基础**自己的独学上基础

THE STATE OF TAXABLE PARTY.

可可。看到长衫像像涂料的人,永德于不同的才 也许是都要渐新气氛、疾力打磨地、但很现状实

Warmen and Mary and the Real Property and the Control of the Contr

宗教还没说完,但然从前面身间传来 BRAZINGET, NICHERTSTHAM

東空州正义吗? 他似乎又有点最新意思了。

**电影电子教育电子加热压压协能** 

旅鐵在快頭前得了下來。"傳北,我们亦須知道具 到底是怎么同事,你应该知道是卡贝莎应该是什么? 巴尼比的喷塔振动了两下,似乎要说什么。我赶紧 治療物化維要動動的療、治療型老罪出來的声味能动 他们,已把比較了第一樣,又把青銅上了。高層出版於 **新闻到建筑市政策、不由外说体影像第7条条、外上** 

**1000、中央电影系统的影响的特别** SERVICE, TOPING

THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1981 \*全向你要性暴無片載,用例才准备好的态度的用》 课报报客了,还有的果你之前没有完造Tio Ha

柯、帕又首到了例才会过的部个推荐。 毛索斯

**并且准备转取托车省齐。一克到安,美国政计等与** 据据的神色。一直不常地发动摩托车向发推了过来。我 学化的机地够开始的故事,然后推准机会在地再一次输 向接的时候把地从摩托车上拉了下来。每种制作场,打

"略」 建螺旋体装饰: " 强向抽点设计, 持期的体 **《蓝地一胸隅向隶、隶抓住址的手,把地区在地上**, 像華不能先所表並? 蒙淡有要佛書你的意思! **第大时間: "食只是集務依據液、依據不能會折換制定** 

### Above The Law

地点· Wanderland Plaza 人物·乔、凯 莉莉 凯莉 珍妮特 时间: 9月20日, 下午1点

SCOOP

16/33

这个任务最好等到下午3点触发Case 4-12 月可以与下面的持续事件一起完成。在乐园区的Lovey Fashoo House學你可以找到疯狂的女養育乔以及被她抓住的四个无意 女孩,必须打倒乔才能将女孩解教出来。乔的攻击方式主要有 嗷踢 电击枪必及中剥过来猛蹬 樂等几种 攻击范围総不 大。可以跟她保持合适的距离,等她靠过来之后马上闪开她们 攻各, 裁絕出境硬度的时候马上反击。要注意她的电击抢船。1 李顯傳很於时间。 定要4.5.6 如果你长时间没有攻击她, 应 老締飾的申击输击例 纳放料可能过去攻击人局。这样人员被 · 保容易丧命,因此必须将她的注意力从人质身上吸引过来。 ¬ 造战"+推荐使用的武器是日本刀或者钱權。如果想用稅械的 A. 中锋枪也是不错的战器 但是一定不要使用霰弹枪 图2. 这在空间有限的室内很容易会设伤到人质。解决排弃之后得到 镇整,解开四个女孩。她们中只有机可以使用刀或者手枪等处; 學義器。指定好行动地点,让她们暂时宿在商店中,先去救下 看一个特殊事件中的两个专行者。

# Survivors On Rabbit

地点 Wanderland Plaza 人物 莎莉 尼克 时间: 9月20日, 下午2点

这个特殊事件在下午2点就会发生,但是最多 Case 4-1触发之后再去。针向诱束得及。你可以看到范利和 2克两个人悬柱在乐园区的一个行大的兔子形状的玩具上面。 下面挤满了僵衫。像好修够先生各好一至一个女子锋、瞬间并 京大推僵尸 否则的话打起来会被辛苦,而且也会自转不少证 观弹柱。 東理持備户之后别定了实验他们各自拍 张珊片,惟 碼到不少PP。接下案向他们投稿点什么东西,把他们碾下来。 然后他们被全加入了 1200元,使用武器 如果然上为 般

此外,最好 1 先去完成在同 今区域内的1 个支统任务。然后 ,而救这两人, 影 果先教莎莉和尼 ◆雨去与养战 + 物话, 就很难保



是他们两人的安全 / 權下來要把一共产个幸存者送回**警**》 辛。其中只有两个可以使用武器,所以稍有雅度。如果已经打 开 7.5. 园区到天常区之间的被密通道的话,会对这个护该任务 17/33 右不小的帮助。

### Mark Of The Sniper 純点: Entrance Plaza

人物 罗格、杰克 托马斯 书惠 时间 9月20日,下午4点

来到前厅之后,会遭到罗格 杰克和托马勒 子的袭击 他们二个人把使用狙击步枪,而且枪法也都不堪。对 **在他们的攻击力与于利料明军甚近,就算按几下也不会有太陽。** 对付这一个人最好不要使用枪械,不然的话很容易在他们

约铃鼎射击之下被打得沒有辦气。建议使用日本刀等近战点 寒,靠近他们之后,他们便会转身逃跑。他们也不像卡利托那 详会投掷丰富,因此可以放心地追上去。游戏流程到这里的时 经价价速度应该已经得到了开级,被动比他们稍快一些。追上 · 与链称就可以了。



把三个人全部打 倒之后, 你可以到申 様口的商店角落中も **判受到狙击手攻击的** 4. 恩。得知祖徒手(\* 经被干掉之后, 他就 会加入你。他能够使

《武器、你可以给他 把霰弹枪、以下的两个支线任务也需要 打倒"个狙击手之后才能完成。

18/33

SCOOP

(开表、表不表始集、传来传统了) 升了统,线盘安地上、银了银平和、旅游场动 Tage **化三甲基苯酚胺基苯基基 化三甲基** 

大坡用家协会模样看着他。"是他们这些人知道了

体说的是不是第个用品体验的能开火的家伙

·斯曼女主的健康。"你保什么让我相信你> 炎斯没有进开港的目光。"但尸只是卡利拉带的。 信息,他的景的是让全世界知道实施。

被解弃走开,走了几步又转过去来。 "金岭散

·埃奇波康教徒、用他根本概念并可

地方、地名好了相机、焦急场等 们的论理。使快晚就可以对源。

大量一个要协。 芬里得到

12点的排声响放对,74个位

贝拉被一个做尸抓使,

不 基本规矩

**急速忙打倒了個产。将伊罗邦** 

**张泉、波对我才发现旅游身部是**派

なる日本と 教養権の明備で成

学养及拉哥了过去。这时,而海劫广播和

易來把、強们还有最多事情要做、連體單

**新港中の伊莎贝拉、作加坡景景的事情最对** 

來。那个男大的声音从广播鱼类也。 社,你在哪儿?对不起,你知道我不是

### 9月21日。冷是0点20

**国的职卫会的时候,会要被还是要求。 电电影**有

SPECIAL SERVICE SERVICE SPECIAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON OF TH 洪梯,这些银厂就是他的港面等等的的发。 有禁锢问道。"这是事人的统治"到市品怎么回路?

開涂的广播发是怎么問事?

打伤了地——展开他打伤你的是两一个人。" 有某的快声头放了起来。"他回应但那什么"他知 **也不知此: 但是从地会讲说的他况要求, 地等等** 

等的展览之后至610min

我找开家手。这并不是我想要的

# 9 J 21

**需要体度,但是有其第马上开始了对抗的** 

的训训。情依非新教作形知道

**物解析你们的能,是否可能是不断的** 品交易的中心、简景美国政府的研究基 地。他们所进行的最零生虫的研究……典 似于一种黄蜂,人被它叮了之后就会完成都

医波伊布莱姆帕兹州下水、西里南州东 统传来了几声响响。 策樂學,门號鐵开了 **南南市已尼比萨了出来,而已尼北把海南瓜** 

"他开始变化了」" 伊莎贝拉叫道。 变基地一声等记尼比维汗,市其他症候 初本等技了企業。巴尼比喻中毒等地市场上 劃波、咳喘尿灵炎重量的声音。他到底是

· 有说故。

是不是从事对但户的研究 97的笑客,"是啊~~~我们本来是 被审定了相户

**《公司是在最由政府来销售部户的**》

### The Woman Who Didn't Make It も点、Entrance Plaza

人物: 朱莉叶, 瑞初尔 时间 9月20日, 下午4点

MISSIO. 这个任务与上一个任务发生在同一区域、价 个扭击手然后才可以解教朱莉叶以及珊瑚尔。你可以在前厅一 響的一家商店中找到朱莉叶,她向你哭诉她和自己的好朋友难 现尔失散了,施切尔可能在上被名叫Ladies Place的商店中。她 不應差跟你 起走,于是你决定先去Ledies P.ace找到赚切 字。但是当你出r ]的时候、朱莉叶又改变了主意,要跟你一起 去找端切尔。朱粉叶无法使用武器,你可以拉着她的手一起 走。带朱勒叶到楼上找到塘切尔之后,别忘了准备好相机拍摄 下她们两个人拥抱的照片,能够为你挣到20000分。

> 19/22 COOP

### Antique Lover

m. & Foremen Plans 卷洛伊依 射河 9月20日, F44名

这个任务同样是在前行。也需要打倒报告

12、 表表伊德毅在 楼的一回艺术品商店中,就在赚切尔所有 位置的对面。想要小乘各伊德加入、必须得菲羲一点工夫。他 A为自己太老了。宁原毁艺术总死在一起、也不愿意跟你向 去。跟她连续对话很多次之后他终于决定跟你一起走。弗洛伊 也不能使用武器,而且体力较弱。虽然有时候也能像正常人 样跑动, 但是过 阵子放会停下来气喘吁吁。因此你最好还是 指着他注:

**如果加上前雨系个任务中舱水的宏存度ラ外、一共石和个** 全存老無要你得问整卫室, 其中只有韦男一个人能够使用效 潮。好在从前斤到天堂区之间的路程很短、路上的僵尸也不 2. 师心应该不会太维。

COOP WISSION

# Renaldo's Appetite

ie & Security Room 罗纳德

T 47 A et间 9月30日。 接到这个任务的的操作多半正在前行进行以 核任务 泰提斯会打电话传诉的"克罗纳德(就是从天常区餐馆 物出来的那个只美心吃东西的胖子!说青物不够 在警卫率人 39大國,并且要得其他人一起出去技會物。只要在時间限點之 为带一点食物交给他, 效能解决这个问题。罗纳德并不挑赛, 任何食物都能滿足他。如果你身上 父有携带食物的话,在前门 价很多地方应该都能找到事片 例如找到朱莉叶的討機維身边 的很多地方应该都能找到一个 的桌子上就放着 袋, 记得给罗纳德帝回去就可以了。 21/33

### A Strange Group Paradise Plaza

人物 西思 書、始森、朱歌亦、灵斯 时间, 9月21日, 液晨0点

裁成员也不会再出现了。

在Case 5 1结束之后就会接到这个任务 贝尔塔阿鲁卫室之后,在Case 5-2和Case 5-3之间的空隙。 可来做这个任务。在电影短线到邪教的头赞西思之后就要与他 进行战斗。西學使用 把戶架。招式变化带多、虹程武器对称 专有什么效果,而近就武器也 舰不会对他或成硬直 面他於 攻击力又十分怪大,所以相难对付。最连选择是使用从证当那 里得到的小电影,只需要五一六下就能击倒他了。打倒他之 宁, 还会有·大维邪教成员涌到。]口, 赶快用大藏力的武器护 他们全都消灭吧。主意不要被他们的期景喷到了,否则被全被 傳辦失復多时间 有交赦人之后把电影院里面的四个人质教下 矣,银幕左侧的,境,回里匝还有一个。这五个人质中管却不能 使用武器,未整尔户能使用近战武器或者手枪,其他人都可以 使用數弹枪等量武器。而忽除了会掉著一把威力不错的大割之 本、还会按等一本书、效果是让徐队中的成员不再害怕、攻走 敦鑒提升、非常有用。带上这本书,把幸存者送回警卫室 去。另外,在回到楼顶的时候,记得给通往警卫室的通风道(

培-张昭片,今后会用到。完成这个任务之后,那些讨厌的邪

SCOOP MISSIO

22/33

业。每天英国人贸易的托多少…… 17 1 Marie Division in the last last last

京建東传通教理。 "如果在死的食物从实验的一条 原、抽象们等水子或以提出的实验。唯己大量证明 除唐操来了邓队,他们杀死了所有的人一

WATERWAY THE THE CAME. HATER SHIPS 海出于枪、向使背后开了一枪。我回过去。看着这是

推行性。"如果这件**中操是实行情,如何**实验是 完的保护公司。"

**他稍微早井了下来。 林蒙了一下前侧的树**草。 "不 - 8.么说,我们必须消息而开始型。才能和清楚高级。 让我看得她是不是被快惊了。我没明究能等的 及尽我的能力和动作作吧。"但非实验道道。"他知 理我没有责格要求什么。但是请你们简直是,与解析的 未常无去这里的话,其他也会很没们一起的是话。 有某都点了说头。"他谁你既够用你可能够

· 沒拉,我不知道你能不能听见……但是我已经下 法心。我更被京站一切,我果执行选择的计划。伊罗

deposition in market [17]

建完: 他要被他们同归于尽吗?

等价单位比例和多数图形标。" 学学员 医动脉 那种金链给虫带到空中、骨捆到其它地方。 行法2 " 有莱糖馆界地说说、

梯。如果我们能在燃气的浓度还不够高的时候

压械的话、爆我们也许循照止他的针加。 \*\*\* 郑还等什么? 使行动吧!

**有五个、必须全部折卸出来。我起到了摩擦温度** ,皇在附近找了一辆摩托车开了进去。 一关等。 被从来没有想到过在我的一生中能看到这

他的景象。在康黑的地下重量中,装满了无效的信 **说,但是没在已经没有证据,我就被被查托东北京** 域中搜索、终于找到了所有的处理、密施维之前能够

京都第一个月9000下京都的技术,我们的第三十四年,但 中似乎有一点想法,我没有那样来说,他才是这

、 天堂区的对面。进去之后,以在伊丰斯 第一届大学 先後養養養婦、紅果體上學業、整定物師 原准里还有几辆可収换用的车辆。但是放炸车

WITTER TO SEE MANUAL SEE **2個这个妻子執**可以被來了。" 高情樂。 THE THE R. P. LEWIS CO., LANSING MICH.

SHAND-BOOK BOOKSENSER

CONTRACTOR AND ADDRESS OF THE PARTY.

排水于对抗的催身之的现象出版。 物质等度异构的 个小的何内。伊萨克拉彻里来到郑亚、从天花纸的人 · 魔了进步、要来卡利托对这一切够厚有针别,这个地 |不但他很,而且被告齐全。

**序事只在试验操作了一下电话。"杨敏也不达过** 

时对诸侯的了起来,是素情。"那些克,像从秦杨斯上 到到了一点东西,曾使朱京诸<del>京都一</del>下。" **学的。"我让伊莎克拉尼下来游传传统的信念** 

从此确稳上的录像中、衰增到一个影响但自然例》

了脸前,即由被撕住了。无力地挣扎做。

北區的地下是進中……当唐前是。" 下進進: 珠湖蒙又美丽到原个是传奇场方:



### 9 1 23 1

测能被向、看起来不太正常、平型还常有一包明果等的 **训内刀。让很烦悼的是卡特託银钉得逢体拥伤。**甚而连

"啊,这块肉不错,对家园?"他随前淡倒纸。"蒙 **用原水的,新鲜物质、体物等一下软件、差生、毒生物** 

境? -----發修。後官派別於李寶: 他与我的研究提供原怀的内1 我是严禁最好的内容考验。 我有大家提供是上等的内1 "他向卡利托斯施了方。他 **被罚等下去了。他自由此能分子上去,但这一要将**引

# Floyd The Sommelier

MISSION 人物·弗洛伊德

时间、4月21日、油量2点 这个任务和Ronald's Appetite类似。奥提斯 你弗洛伊德德警唱者,你可以去找一瓶给他。如果你身上皱8; 没有酒的话。可以会餐馆区拿一般。不过也不必现在做去,可 等至上下至餐馆区野山做其它任务的时候顺便去等



### Drunk Man

地点 Food Court 人物、基化 时间 7月31日、坡展3点

9月21日凌晨来到餐馆区,可以在一个时 午。他周围放漏了香瓶。显然已经喝醉了。跟他对话,他会 極參畢你同到警卫室。第 次对话之后可以抵拍 标他的图片 得到10000PP。接下来终可以离开他,但是走开几步之后外 就会改变主管。0时中 5 取引由混种对,3 欠种数分为

你. 基尔由于已 が数割大脚 四以只能翻拍 **於部份主致** 速度很慢, 点

过也没有故。 if 力。徐容强图 块着他回去。由

1 凌横3点左右时间以太气鼓11 红克美于斑疹粘密餐馆以上 轻远,所以建议暂时千要来完成这个事件。你可以等到上午 6点左右,在做其它任务时顺便来把基尔教走。

24/33

# Survivor's In The Gun Shop

施点、North Plaza 乔纳森 布雷特 阿莉莎 时间 9月21日, 凌晨4条

9月21日凌晨来到北区的武器店,你会发现 个年轻人占据了。如果试图接近他们的话,他们会向你开 枪。由于一个人的火力很猛、你可能会不断陷入硬直而无法 移动,此时最好使用翻点躲避 连续推掘杆两次)的技能解 开, 并且追到歷外去。此时养纳森会走到 1口簽肴, 你可以 进去跟她对话,但是千万不要继续向里面上,否则又会遭到 攻击。与他读话几次之后穿提出带他11会警卫室,但是他11 香幣 (A) 基因者 所明代代 1、明 1 用标件的话。如果你t 经拍好通风道



11的照片的话 城可以让他9 加入你, 委员的 **医就只能回**到 建価粒好限片 加·可塞了。 3 一个人的战斗

都不错,护这他们会警卫参不会很难。其中养给森自带-把霰弹枪、阿莉芬自带 把手枪、而布雷特别乘着 把冲锋 枪,你可以在护送结束之前拿别的武器跟他换过来。

或事情好你的电脑电路。 墨卡贝莎……为什么,为什么你们这些人无体无止地 教育物,为什么会的人类就要成为你们就知的物效品?

但是……世祖还独会向世界被迫是小员移移位

他又越了过来。喂角果出一盆唧锅的笑容。"佛片 做尸不是被掉吗?他们什么排环管,唯一我的事故

PRESENTATIONAL MEMBER TO

### 选择 19 2 to 1 4/16.

你您总拉的哪即用的被助了阿尔、只"哦"了一声 **新闻过头去维纳装打着锁金、但是效用到地的向斯安**尔

(教科、"由死之的**结核**一排心的故是体。" 教育所统。 "即非风控的于医师不住自己的情绪。如据现金了是你。 "但是该死的,但是是没有音符表案的事情。" 说

带进员给仍然在抽放着、投降下来、拍了抽场约束 地管無以为強只是一个強硬、物種的物化等的最

伊拿贝拉接过模链、符它打开、带着鱼圆锯底。 第2次从前盖面的路路中海水道。"茶餐……"

· 并且在电脑上输入了这个词。他叫他游疗了 徐展开了推荐:" 我伸著地说。

并不是党事事的太党、他唯一的

### ■月2頁:1時、上鈴魚森

· 斯之何的聚聚核复了! 衰速就发出求据的信号。 教育兴地站了起来,向普及宣览会。但是是学术师

他灭被恶了她的事情。 什么?我们被麻除了提什么意思?

**联邦到了单位,但是取用块定线能换于运停等 可所有消息,他们将要来特别部队、测验等所有的 本管是個尺,还是營業人**。

我在同了整正家。如是一切都已经收了。它是卫家 

**美世紀是茅祥一个英國而且都良的大家。但是郑**在

没有效抗任何提验…… 信息和基本企業心里如何促进一样信息。

在野卫室的桌子上被找到了一张硬条,得知真损折 一學直升飞机,并且帶走了其它非存著(微不像人 **印现在应该安全了,这让玻璃到一丝收账** 

午夜到来的时候,我听到了外面的快声。那些惊觉 别你队到了,被声和佩尸的号叫声此起被仗。在农灾 中国市、港不知道这个世界上现在还有进有直接的存 在,不知能应该信仰接什么……或许衰艰在能量的。只

### 10点03分

**並升飞机向开、不规律站。原然发起对不规定这么是** 但基地的意思很坚决。我想完成该先去被顺程者。 加尿 宝汗飞机到了,我不能办法说是他是意志。

### 施用党#日 中华12走4

**注空指写的被裹上,万余保育。琼坡就真的哭** Bi推了用: 梁大抽中一片空泉,转是向斯是名 注射像,从安中传来一阵卷线声, 接触过头去:

宣弄飞机;是宣升飞机;;艾精油小量快、他延乱 来了!我真实地向直升飞机挥剑做双手,发物的缺死在

推高。让我更加度想不到的學情學走了。我們對 个個产品依从女物身新的收斂做了出来,何文物的新

**炭旭医响、直升飞机爆炸了。** 

表无力地酷倒在地。一切解除了。视频测点原格体 的极严的声音、但是我已经没有紧执的含头……

and the last time to the same of the same

### 中午12点15公 一声转响,一个似乎倒在了我的身边。他很多知识

"殊益克,依据点了?" 伊罗共使问题。 是张了克理,什么还是没有说出来,便能了训练。

# 21日 . 唯, 上7 上59

"耐笑咖啡、你催了。 撒伸开眼,看到了伊参兵拉。

"说,我……" 法时间表现的过去分词说,我在 但可知的事情。 "我……"我就

### [Long-Haired Punk]

M. & Wanderland Plaza 人物、保罗 貨比 明答 新问: 0月21日, 凌晨5点 SCOOP MISSION

在乐图区,用的Castal Gals商总可以较到5 秦击的藏比和明佛。保罗主要的攻击方式就是投视传弹。他会 不停地跑动,并且吞脚下扔下炸弹。追他的时候注意跟他保持 -段距离,也不要跟在他的正治方,就不会被炸到。他跑一段 社副之后就会停下来 并且同身临你投掷燃烧瓶,接下来他会 有 个软长的硬黄时间,此时就是攻击他的机会了,使用日本 D或者电磁等或器很快敲维护他击倒。战斗胜利之后,保罗T 七级着了自己。此81赶钟绣拍 张照片。接下来,在保罗尔 旁边可以牧野一个灭火器,拿起灭火器,站在高保罗大约二世 的地方输射,过一会儿人教会增支。接下来和保罗对话就能让 他加入。如果动作不够快的话 保罗教会班亡。接下来可以在 务边的的、魏司技智慧比和明蒂。由于保罗身上燃烧时会报失 很多体力、最好先给他占东西吃。保罗和黛比都可以使用武器

6分,最好趁这个时候到与乐园区相邻的餐馆区。把基金 救出来。再护送他们四个人通过乐园区的秘境回到天景区 26/33

### A Sick Man

地点 Wander and Plaza 人物, 营港伊 时间 4月21日, 上午x本

在外因区通往警报区的出口附近的Estelle Cosmetics商店中可,有年季多年 即经对注之广州会生长 自己受了伤, 然

6便会加入。但 14 实他根本放文 有伤, 不何可, 28正常人一样。1

路, 近能使用2 器。你可以在物 · 个任务时順 便能这个任务也 起卡成 通过外国医和天堂区之间的秘道

リン伊容易地把他带回警 P ギー

27/33

### Laid Back Old Lady 地表 Wanderland Plaza

人始 光期

**耐润** 9月21日, 上午10束

这位老太太站在午园区的 个是赚形状的玩具 基了個戶 同样、最好在条件了女王蜂、内班离理配来会很养 5. 解析定理: 而除其面对法, 他便会加入, 统引修使由实验, () 可以拉着她的手指 这样虽然你不能致主僵尸,但是也可以在 证券赚的行动在你的折削之下,不会断跑。而且上午10点以后用 \*的数量会比晚 : / 得多,通过开图区和天堂区之间秘道把地迁 司警卫室还是比较容易的 这个81以发生在上午10点,如果直接 人做的话。可能会来不及在11点之前赶回整卫室完成Case 7-1 \*\*可以在Case 7 2与Case 7 2之间的空隙来完成。

SCOOP

### Photographer's Pride 10 4

Wanderland Paga 人物 苏珊

时间 9月21日, 上午10条 MISSION 完成了之前两个与肯特相关的摄影任务之后 千島。 想要顺利完成这个任务,你必须在9月21日中午12日末9

好到天堂区 最好是提前到天堂区等待。你会发现我心病狂的作 特正打算承死托德。打倒做特之感效能救出托德了,皆特主要使 细手枪。从及飞踢的方式改击 飞踢的威力做太 但是出祖之后也 有不 , 的硬直 只要灵马跑的避开 然后就可以反击。 如果你迟到的话,就会发现杆律已经被救特条死,而且接下

来博特奇数了你好看的装备以及衣物 近把你因在屋廊上,对你 进行攻击 矫似一定要避免这种情况的发生。万一发生了,也不 是沒有可能打敗貨幣。你可以錢到水池的另一边捡起 个保險時 生为武器、写資特勵設。各熱、丟失的武器道具是不可能再技包

THE PROPERTY AND THE PARTY. 度以上就要媒体一样。 金银快也要变成银外面需要相 种,没有意识地四处游荡。 技不知道自己现在应该是 公心情,将水堆哭,但是匈又失去了拉制一种笑了如床。 "每个人受到成绩之后变成像尸的时间是不同的。 《连续对意论》,"你是是来有管理的秘密力,如果你

**企新: 体展证金额比别人等等更长的时间, 企**到 飞机处聚了,不会有人来救撤们字。我们完整

可以似止感染:如果我们能够大量健康女王蜂体内做 **传播、也许可以用止你自建内的客生业的准度**----

等等。可是你说的主要说一点都不能。我们现在 THE PERSON NAMED IN COLUMN

**李肇 果可保护者** 

THE RESIDENCE AND DESCRIPTION

A 1.5.444

**建株子技养了所有的东西。伊莱斯** 量、污染注射了进去。

**建会的时候,你来该里的寄生虫会型研发育。** 的名词经让我研究这种的。 但是他们从来没

真不错。"我情情场说道。"这么 是教就像是一个定批排掉。临时有可能

度时续弹作"将真流作词、保事 验解解解据了什么,纯密电路上快速 细胞网络、并且告诉我。"业物卡利托曾 **施建立了一个基金会、收养战争中的**基 。有一次修让使制作出了五十级这种特让邮票 定了……你猜这张孤儿一共有多少个 我的的心中外起一阵冰澈。" 吳璐

·说, 电解原容上显示出了提升的意 深儿越势病毒, 绝下来为他们注册资料 **素製把他们進出去,这简直就是整整五 海定时炸弹;看这些张儿的变料、他们是** 李進布各地,洛山矶、加约、华盛顿· 編集体的環境是泛明的情,整个問意能

伊莎贝拉田等號。"由许是油料 但是目前我们需要做的是造出由 疗一种激素。它可以排制寄生虫的 油本值。也就是说個尸会对这种意

**一种气能等效率** 不断被诉它 这么美教们可以利用这东西建 **第**户,从建盟搬出去7 "粮秣了餐

**但是是此是一字面特色而於在一个协方。但是实验 用电台等特别集台语,爱**自由并被连出去》

### 22日,凌晨3点86公

前推紧也生效了。死者它、我们走出了造难。但是在第 道的尽头、我们看到两样有军队把守。我们打开了缺 行。让每户一面不出,他也完卫手位的时间的针统你了-

禁雨、装下水梁们居然推测了一条证完; 伊罗贝尔 郭敦吉停车闪避它的攻击,浪捕绑车上被的机关他,经 **福思斗,是从他们的车还是被加京被搬了**。

提完的差子打开了,一个军人打败的人走了出 满脏的你完详错场能对是一个身份可能的战士。知 的综合证券了过来,随身致的体質。我只能来手特殊。

看看,我们推到了了什么。" 使用冷冰冰的声音 "我们清理库等的时候,你是怎么能过去的? 这个 

作知准多少关于每户的事情? "我问道 是被推荐了连卡贝莎的行动。如果那个任务做够

的话,我想要们能不要求处理放弃的事件了。 任务、这就是你唯一在政的事情吗? " 提供继续

人道……人對身標本領別的問題、基章目不管理 始宣而、他说着来、这个任务还说完、你说对吗? 旅时,从亚头海京大师的僵产。传播界级宽带地头

**养了过去,对准假产税。而我抓也这个权会、除上地** 支、价了价资源的一种。

約力量。当世存他打下规定的时候,他脸上消是惊愕的 神仙、似乎不明如自己的失败。微快、他把被倒尸是没了。

WHEN PERSONS IN THE

的故事,从或康将传统派生。这则新闻 在小世界引起了查询、并且让美国政府 铺。 然而,或雕物传统的事故真细最终 人们今满的心中迅速被逐渐

**東子心的好到田道川快期由底的計** 人类和自然无依止的意味。仍然

### Kindell's Betrayal

成本 Security Room 人物 全德尔 时间 4月21日, 中午12本 COOP

吴提斯打来电话告诉你, 金德尔在警卫室有 一怀疑到帝会子会有直升飞机来接瓜太家。并且煽动其他的人 避地 - 起巴去找另外的出路 这个任务并不复杂,只要在时间 **观似内回到警卫室跟金德**个对话就行了。你会向金德尔保证。 原会有百升飞机来。让他再新、等24、时、轻过劝说、金牌个 カラミキウ世界下去 オイバタ電影 ; 最的是如果体 負有在时



内总会循尔 那么会都尔兰 **平整个房间也** 的人初带走, 严重影响涂板 蜂栽比的爱存 者数量。

30/33 SCOOP

MISSIOY

### A Woman In Despair at & Paridic Plaza

人物: 西蒙妮 时间 4月21日, F午1点

在天堂区 楼的一家CD商店中可以找到的。 周续对话,告诉她伊马贝兰有可能给她告对你,最终能够成康 如加入。由于她所在 \$P\$ 看有个 有的人 13 排皮, 声或把物带:

**费**卫章应该是投资以 内事情 月是这个任 名が生か81 a fg il 9· M Case 7-290途中 如世軍精體抓展 " 针[a], 以防耽误了1 戏剧情。



COOP

### Paul's Present

te & Security Room 26 10 时间- 1月21日, 下午5点

奥提斯告诉你,保罗有卓事情想跟你谈。 到 安全拉手

保罗和他对话 他会请求你帮他保守秘密,不要护他曾经失 **表现智攻击别人的事情说出去。在得到你的许诺之后他会告** 5位要送给你 作礼物。此时和他对话就能得到增烧和。然 晓藏的威力很大、投掷出去之后可以外外较大芬阑之内的圆 P. 保罗可以无限量地供应燃烧瓶、每次跟他对话都能得到。

个。但是每一个燃烧瓶都必须占据道具料中的一个空格 习此限制了作,同户携带多个燃烧器,实用性因此也大为降 低, 不管怎么说, 即使你不需要燃烧瓶, 完成这个任务也能 遇到不少的PP.

32/33

700P

### Simone The Gunslinger 地点 Security Room 人物 西蒙妮 时间: 9月21日, 晚上7点

### Cheryl's Request 人物 會莉 e.k. Secunts Room

對何 9月21日,晚上8条

支两个任务都不难完成。西蒙妮想要一把手枪, 因为她知道 自己被僵尸咬伤了,所以想必要的时候用来自杀,而不要给 其它人带来麻烦、哈逸 把手物就能满足她的愿望。手枪可 以在很多地方找到,比如天空区到休闲广场的出口附近的僵 □警察身上。不用细心而蒙妮、她拿到手枪之后并不会自杀 响。而言初到希望你为她拍摄 些照片。答应她的要求之后 她会不断摆出 些性慈妄势、此时只要随着拍照就可以了 33/33



マ が ちゅ 生き 苦中 \*!!! おお · 通り行りか 建富りみ修改 or the things and the into god out to the **まりまる (意味) 1 下質** 粉傷 自 二二 第十二日來古班神殿 A.S. 个个场面一个 一世界一家 土火 18 50

2 mm 是有 2 红星 , 唯一 原が長が治ケート 一をよいがくかだ 角色中仍在下四 电电震圆电平的 、 有些有相关的是 一 使了主有主题 B10 另外本品效量一名专机的\_11平~ ्रक केक्प्रिया विशेष क

### 魔力回路

其《也称是一般多戏概》年《 槽 最级为零 最高为300、主由敌人按院敌 人名中都会域间, 般力越大的改多增型越 多 总体平原是直接由中比距离多 切击 方比被攻击方多, 也就是粉漆整新进攻产 个系统 使用信助物产会特殊占额 与 带满300会进入MAX抹亡。

3 10 x 10 2 2 3 1 1 奈尔角在环境有其知过宣告》"明日如经 性 BLOC1 +647會要本年網用滿年於 MAX水下、等至海车一百 在五点上十十 下部·布EX規則按助表更成為範 有一个權 其 1 "从供费者 医内在现实不同的 地方,非体外区之一下更出有偏点

### 强制开放和Circuit spark

在自然如何分布 点下一 不 程 、 A+B+C的强制开放的7申表示, MEATE BLOODHEAT状态之外本身也具有效之。 京、井田·水一下10年配全港至代。44400 破绽的技巧,可以在被外别时起手员之件 由。而根据不同角色这一攻击的效果也有 株许不同.

### 必承技和EX技 さか見えた機の (分子百合PC) 出

B 成的必须技出招部级其简单。 无外平器 \*# \$1236, 214, 623 421 F \$22, \$ # 用A和8发动时的区别就类似 般格 丰龄 双零叶轻攻击和能攻击的区别

...上时、有些用C发动并消耗100气槽的技

### 盾防御

40特殊防傷、发动巨与槽会不断者 臣, 他是各岁动。(程中被对方的任何改主 电中枢会产生类似相杀抵消的效果。但是 这种发动方也不 定量弹对有利,而且如 要资对的是连续攻击后面还是有可能被击 □ 本計可以立即輸入236+D发出特殊的

在被攻击前的 瞬发动后防御成功后 · 被除为"FX质奶咖"。这别发动方将处 - 拉雪看利的款券,可以运递进行反击。 5日在B、OOD HEAT状态下会有特殊技巧 \$10 在平时或防御硬直中输入214+D会 在安切盾后自动发出追加攻击,是非常有 **这**四反击手段,不过在防御中发动要消耗 50左右的气槽。要主食这种防御也分上段 胜傷 下段防御和空中防御、而二种防御 后的虚加攻击也是不同的。

FA+B+C发动Circut spark, 这时角色全身 无敌心, , 弹飞对方 而且即使被对方失流 由于会像GGXX系列型的BJST那样有比较 长时间分解者、整维对可以 发影磨不知 隔面扩接的,并且有些角色丝可以以此代 为连续技的起始。不过时机实在比较难以 把握、青空气槽的代价也是很大的

# F 非 9 空的受食硬膏时可以通过同时按

IT 就称为EX技,虽然大部分捐款在动作上 和普通感受什么过大区别。但是很多时候 并不是单纯的强化版。在政治判定上一般 都会有比较大的变化, 有些还会出现无敌 时间或者可以进打等特性, 是做多角色进 次矿主轴 %的还有一些特殊的EX特许会 資料150

3别于 般的超条概念,当领槽在100 的气槽,要么是在竹架上有 些特殊之处。 要公就是为了贴合同人游戏的特件了

### 41% 情 n F 角色链纹 m 瞬间接

下任何 个改造键破销使的系统分别近 半、 1、19100年,要求松县当6 和要货柜 成正确把握那个社会八十足子。除的事 情、因此概要用方式如是在要企业各域也 攻击键、自然效果很不稳定、性处是期前 T & CP.

和GGXX 样, 本游戏的传真锋正是 根环络区 绝对不会出现连续转售事时是 取纳数字累加的情况。首先以于同的普通 接做或地位的都创会有不同程度的榜页。 而司、是総会易命》的攻击修工越大、隐 着点:数的增加作者还会减少,基本是钩 增加 下的答牒:3%, 勤达30连击;1 基本如 9.4.6.装了 "啦许是大的在最初的 版本里制作组自知系统不够严谨会出现无 

### 『HP回复 Last ark

当新色被政立特别是近城报政工阶段 · CAB. OOD HEATS ASA. 了真正被打掉的加之外还会有相当长的 有一发类转数果依拉巴、当在B。QQD 部分可多的血槽出现,与进入HEAT或 HEATHAM, 成以使用特定BRIEX情報 BLOOD HEAT软态器, 红色的血槽部分都 会自动追加Lastark攻1、要主意的是发动 会进行恢复、回复速度上BLOOD HEAFIT 条件相当苛刻,而且有印象色的接马即 着通的HEAT状态要快一些, 另外, 在防 使成功发出也不见纠维命中, 多数情况 朝动作或受约硬直中会停止回复。 下还是作为 种庭镜手段而存在。

### Ark drive > A MAX HEAT # BLOOD HEAT

中才能发动的技巧,也就是所谓的"结 举" 所有角色的发动方法是共同的,全 都是41236+C. 在HEAT中发动时会解除 HEAT状态简时请空气槽、如果在MAX中 頁可以保証100的气槽。在BLOOD HEAT 中则是强化版、发动后同样清空气槽。

### 防御力和根性值

未进以前色的时柳为是不同於 大致 分为两个领域,关系如下 動物和机械器 翠85% 紫苑 智鑑、爱尔奎特 秋叶 志贵 城珀 帝罗 红摩90%, A月 都 古 七夜 暴走爱尔奎特 吸血鬼繁発。 离子100%, 赤主 琳、瓦拉几亚之资 110% ..

©TYPE MOON/ECOLE,1999-2006



### 比倍现代或器战斗的女主角

15和秦路、但是长偿清度也可以给对于 主角,不过总体实力 制造相当大的廉価。 并不是很强。拥有

236和214这样在中距 瑜能发挥比较大作用的技巧, 因此战斗 方式以中距离牵制为主。同时以中段技 6B和空中连续起始持3B为代表。也具 各一定的近身攻防能力。整体攻击力比 较低,但是速度快,组织进攻的手段比 绞名, 空中连续技丰富日简单 相当 6 上华 在压制中国外没有太有效的技



2A · (7B · つC · 3B · )B · ,C · 再段跌跌消 · 旧 · ,C · 空投

6234A 12101	or . AB .	TO THE THE PROPERTY OF THE TAX AND THE TAX
名称	出招	解说
級小射击	236+	中山距离奈尔技 总共弹数据表13发,其中轻点耗1发、中点耗3
	攻击键	发 曹海ຸ6岁 7弹用光有 个1弹动作、或者用22+D夹针在
		<b>五奈伯为及水礦水</b>
エーチライト・	214+	攻击判定相当人的核巧、轻发生快却无法进打、中和FX版虽然可
グランド	攻击键	以用代人连续接,但是因为攻击锋正过高的害都不会太大
エ テライト・	623+	传統におり枝 祖妹;有什么人人の異況 から てい苦 の知動
17	攻伤健	使得它だる物性料で 折切 EX収成する人高島 ごれ被使用
カッティング・	421+	轻的无政士判定 仅仅是调整位置用,中和EX版本部门以代人空
シンク	攻击键	中连续转 也可以用来探起身,不过失效的话代价也是很惨重的。所
		以不推荐使用。
スライド・	₽Ф214	由于本身具有中投列工比配代人连续技术是由来破坏对手的防守
エア	+攻 計鍵	防藥史好 点 支其于A发动时极异合磁效型
ブラック	41236+	高威力的越来 可打下对方近四度体力 不但可以用在连续技中。
ベレル	C(C(2) FT)	更有 才的对应性 MAX版更能造成50%以上的伤害、景亮 发
		逆转的保证。
バルルレプリカ・	BH中調	根平庸的。A技、如果退中的是经攻击占线的快速技巧还是有被
オベリスク	FXSBARN	EN-800Y1 of 46 .



### 不曾存在的存在, 不死的战斗修士

这个角色可以是是一例的,对任何角色也不会处于太大的 非常平庸,相特阶段 劣势,同时也不会有什么太大的优势。 修打能跑,进攻节赛 对近战角色就用飞行进具牵制为主。

也可雙可快,速度和 牵剔系角色就可用移动技来闲踪,但 切距离聚制能力都还不错,主动攻击 是因此也就没有一个进攻的主轴,也 能力和被动防守能力也都很 般, 连 就是十八般武艺样样稀松, 好上手却不 **货技的难度和伤害回报也基本是成比** 大容易用精的角色

### 基础系统技 +28 +4C +2C +⊄C +J8 +JC 4C→立C +液生立C→立C→23B+C

		必条技
名称	出招	解说
無健投げ	214	位置比较低的下行,其具,用A发出时可以打Down对手,用B发出
	+攻击键	时6+AorB有单规数1. 有B *A *A *B B *A *B B *B *B
		"种套路 FX成为长时间的飞行道舆造击,有无效时间。在对手
		进入HEAT执心时还可以用此招阻上对手回复体力 不过出招过慢
		还是要慎用
空中暴键投げ	空中214	空中飞行员具 和地面版 样,用A发出时可以打Down对手,用
	+攻击腱	B发出时有追加攻击 EX版一旦被对手回避就是完全无妨备状态。
		定要小、使用.
ハイロウ	236+AorB	特殊移址核 使用后雪霜会挑准, 之后可以转入空中的飞行道具
		和突进技以及空投,算是一种角色特有的起跳方式。
セブンスペヴン	236+C	快速突进枝,出招后就完全无视打击技的攻击,出招奇快,全屏
		追踪、被防禦也假理被反击确定、地面击中后还可代入连续技。
		只要确定对手没有处在防御状态中尽可以发出此招。
空中ハイロウ	空中236	空对地的突进技, A发出时是快速移动技、用来
		搜服对手的牵制效果 高、8发出針有攻击判定
		可取有其他必要於 但是如果直接被对手扩贴住
		时是展長 +确定的 FX版的確認即相对驳
ブレイドシンカー	623	炮距离突进技能 被防御后都是不利 B发出时置满后不可防御。
	+攻击键	不过由于发生速度的问题,实故基本没有得干的可能。
シエルサマ	22+攻击键	没有无赦9个间的对应技、被防御后的破绽又很大。还是/。使用吧
	(空中可)	
第七圣典	41236+C	性能比较情异的超杀,发生很慢,但是出招后被任何攻击击中都
		不会造成攻击的中都 可是血甲凝而且没有任何伤害修正 船。
		是相当危险的,不用为妙。MAX版出招变快,可用在连续接当中。
火葬式與	BH中空	发出后能否命中还和对手的位置有关,太不稳定。
	EX塔成立	



### 硕果仅存的从法师,驱使元素力量

器体使用知度相当 A就可以保证球体存在,而在这时如果需 之高的角色。主要体 要用A发出的技巧即需要松开A、但是致 现在对421的控制,在 体同时就会爆破,而如果在松开A之前按 421发出后按往攻击键 FB或C则可以保证球体不破的前提下发

可以保持球体的存在,松手出现攻击判 出需要A键的技巧,如此就可以在本体进 定,而为控制本体攻击和球体攻击制定 攻和平常完全没有区别的情况下重视球 出现的节奏大多时候都需要用到换键控 体的爆破时机,无论是主力连续技还是 知的結15、例如田A发出421氏技術综合 全制压制中这都是一门必维课。

\*2B +2C + 2C +3C +1B + C +面印象版 A

		必兼按
名称	出掘	解说
ブロウニング・	236	中远距离牵纵用技巧。用最远端的判定到锁住对方的行动是最为
スタ マイン	+攻击键	用的方法。 日毛中飲可取 AE X校验成大伤害,EX版和用B蓄。 发出的核功是中暑不中用的典型。
レイニング・	空中236	空中压制技 配合其他普通技纸交发出此招的轻攻击版是使用。
スタ マイン	+攻击键	<ul><li>今角色所必须要掌握的核区。超低空电中的情况下可以代入以及 起始的连续块 ②排租当可收,至中截击成功时也有 定的层报。</li><li>不过要主義的身本核匹下具备中段制造。</li></ul>

ブレイジング・ 22 中点距离的社位技、多数配手性韧慢、但被移和中放水能管辖部 截也只是五五开 而丝对空性伤溃损 加以算是比较可靠的技巧。 スターマイン +攻击側 FX版有相当长的主放81m 所讲威力和判定都相当令人满意 不

		1. 据证证证明 在 1. 并参加的 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.
フロ ティング・	214	青子进攻的主轴之 、地面发出后按住攻击键就会像飞行道具形
スタ マイン	+攻击催	样自动向前移动、到了自己认为合适的地方就可松开转错、即使
	(可空中)	自己受到攻击球体本身的攻击》定也不会消失 配合不同的技够
		和空中地面同居可回创出规约个球体、使用等当对于很多直战的
		色来设就是 道无法突破的解释 EX版本有序空约定,不过由于
		攻击维亚太高也不会造成多大伤害。
フロ・ティング・	421	青子的另一进攻主轴、根据接键不同出现在不同位置的缘体,接
スタ マイン	+攻击键	住政市號引会 真保特殊率行置、松开时市现攻市判定、可以截市

プロウニング・ 63214 即使被防御也是己方人有率、 后面有很充裕的时间\_得对手、一般 用来封起身 「过餐主意生是京贴状态是没有农力利定的。 マターボウ +攻击键 III) 13 72 14F 主力对空栈、被助如此没有任何不利、并且在下降过程中有中段 すわよ +政治管 到您。虽然在对手不要身的情况下可以代入中中海塘林,不过事 多的还是要做好途受身的准备

専子ウン 6+A+B+C 其中等 段可以當力 酱满后变为不可防御技,是青子的主力破 所接。 19点可有两种自加方式、分别是236+C和214+C。前进可 以直接击例对于 形成配身择 并且可以取消必杀技形成连续技, 后者虽然还则性能也不错,不过由于出招时间过长,很容易被确 E SA ME

スヴィア・ 41236+C 也是有學长未放Bfiolinii核時,而且是實通全解的,只要提往对手不 能防御的配料为州县 基本公中 当对主在协助被击中时可以代人 ブレイク 空中连续技、MAX指先级印刷更长、被防御后破锭要点,可积极使用。 BH中站 判定出现后无视其他条件必中。可用来对付飞行道具,不过用途 EX盾成立 始终有限。



### 矫小身型里蕴藏力量的八极拳术

11 弱以至到了本作中成 为相对弱势的角色。攻击范围小,缺乏 的方法,相反一旦被压制住就很难摆脱

成特殊讲说的局面。一时的让特殊会准 这个角色强大到令人 以取得大的回报、普通技的性能也并不 发指、但是 再的制 突出、除了用214+8来与对手进行直接交 火取得伏装ラ外、没有什么可以打开局面 足够扩举制和压制能力, 虽然有强力的 困境。好在速度和体型上有优势, 不至 无视硬直的招数、但是仅仅如此难以构 于轻易被对手控制住比赛的节奏。

+823+C

	-		披	
•2B→立C→22+A×2				
·2B→2C 立BJBJC 两段類	取消	+JB	+JC	+623+A

在最初的PC版中

出網 解说 しんきゃく 27+攻毛爾 只到地有功多年定的 A发出時刊相談地養産業務 B发出財和EX版可化 人學中连接 其中EX世纪变情则是中要对为在地面上就能发挥作用 せんしつほ 214+攻击衛 A发出时只是移动技、但是9发出时却是強力技巧、因为具有无疾

硬真效果所以相当恐怖,对方的大部分攻击都将被彻底挡图、EX 除了保留无视硬直的效果,更可以在最边代人连续技。 れんかんたい 623+攻击策 攻毛管圏 牧學収 級的対立 砂、但是可必接在任何普遍技后 (空中町 形成连续技。空中连续技也可以用它收尾。

ちょうしん 238+攻击線 近距离突进技、在紧贴状态下用B发动可形成逆向打击, EX距离 较近 威力也较大 十二甲烷未决是用性进程不高 突级事义 垂直页通整个解放幕 并且不能平中防御、对空性能相当优秀的 超杀,虽然也可代入连续技 但是最主要作用还是用来追受身。 京在書台 Times Branchait 超力.,性能不够稳定,不过な以使对手的方向键類形。



相對難以上手的角 色,不过熟等掌握后 也是能轻易把对手压 制到死的强大角色

特殊技中没有威力的4B可以打Down对 平, 但是不能用在任何连接中, 普通技 相对较差。 围绕22展开的攻防需要对对 手和自己之间的距离位置关系以及时间 禁上有一个非常明确的认识。所以节奏 并不是很好把键,而且22仅仅是在压制 中比较有效、虽然有飞行消息但是在相 特阶段并没有什么太有效的查别特匹。



状态而被特殊压制、好在拥有全角色最 高级别的防御力,加上通常攻防中对气 槽的消耗并不算大,还是有机会和对手 長耳制能力也比较差、得容易陷入不利 局脏到岸的。

2A→2B→2C→立C→JB→JC →两段執取 小→JB→JC→空投 

名称	出招	解規
おたまは	236+攻击	快速突进技、A和B发出后可以发出追加攻击、牵制能力固化能力
切せです	健(空中可)	并不突出、EX可以打Down对手形成起身压制。可用在连续技术收
		基本、1月子生出数。主多 能力等打分人手扣。
心ないですよ	214	随机发出 tri 造具 A B EX发出的数量分别为1、2、3、其中花
	+攻击键	箱为渤物线 目徐道县都是平梯,越大道典版力越大。越中的飞行
		速度越快。牵制作用并不是太明显,对战不擅长远距离战的角色可
		以獨尔使用一下。
えんします	623	A对她、B对空,EX对地并且判定会特殊 段时间。烟雾存在位置比
	+攻击键	较微妙,技巧本身破绽也比较大,不过EX版也可以用来因化起身的
		对手,但是在翡翠竹新超强大的爆炸使为设置面前基本没有什么
		发挥作目的企业
がんばり	22	基本相当「设置地震、A为设置在面前,B为前放线后个身位的距离、
ました	+ 攻击隊	防傷不能而且別條彈空效果。 翡翠的进攻主轴。这个角色的攻防
		完全翻绕女枝巧展开。总能保证对方脚下出现便当的适会让对手无
		比头大 另外 用C发出印含设置可以充为舞碑物的椅子、最多符放四吧
就强 拉	6C + 6C +	段近十 「即在造球技当中 在角等中打中还是有利
クッキング	236C	于持续进攻的。
明黑精深學	41236+C	可嘗力的大型飞行道具。不过,实在没有什么实用价值。
1年五五功程,	BH中级	主全没有攻击力。但是能让对手的操作方向完全解例。

(3(8887-A) LXIAI成立

以有下、中、投和不可防御的立门四种选择。 虽然套路非常简单。 可以说。在攻防中用最简单的方法取得 但果性能不是主觉婦

大的, 性能优异的236 和蓄满力不可防御的立C使得这个角色中 近距离的窄制和压制相当有效, 由于本 游戏中伤害会随连击数增加而降低。所 以过于花哨的连续技都没多大威力。反 **彻是像志贵这样一下是一下的实在角色** 捏最有利的。主要使用方法就是用236+A

进行牵制。当对王有所忌惮开始转入防

御財上前類投, ラ后进入起身圧制, 可



2A→2B→2C→立C→JB→JC→海及赎取消 +JB +JC→空投 立C→2C→立B→立B凝生→立A(空焊, +JB→JC+高級線取消+JB→JC→空投

均衡	00:1H	Maria.
切りたそのいち	236+攻击键	奇 定对空性质的突进技能,虽然看起来平平无奇,但能判定和
		或力都极其强大,并且极容易代人连续技。无论是牵射中还是连
		续技中绝对豁是可以积极使用的技巧。
切り札そのに	214+攻击键	下段突袭技,说是突袭,出招也不是很快,一旦被防御还是相当
		痛的。志贵本身并不是太缺乏下段技,所以不要随便乱出,EX版
		在角落命中后可以代入空中连续技,被力非常有保证。
自分でもよく	623+攻击键	再传替で *計対な技、 東可以接ご中助舞、 夏破煤实在是メ
わからない取り		大 案作为连续接着尾技的卧候又没有任何有利条件、所以强
		燃酸力银让人满意不过属于设计么太太用处的技巧,只有EX版的
		无敌树间还有 定用处。
直杆的雕眼	41236+C	防御不能的超炎 但是动作过慢可用后跳轻易躲过,实在是设计
		么太大的使用价值。
直升的魔眼。	BH中站EX	效果相对奇特的LA技、成力奇小,不过可以把对手的红色血槽部
绝死的一击	盾成立	分一起打沒,并且可以代入空中连螺技。回报和风险算是成比例。



### **紧密吸血基金后血脉的末世真祖**

主角,高人气角色、 能力自然不差。强力 近身压制角色, 普通

技的性能相当优秀, 只要进入其攻击范 图判定都是相当的關道,其中C和48都可 以蓄力,C营满为不可防御技,4B为中段 技。在28周化对手后活用这两模以及轴 投可以有效打破对方的物理和心理防 线,连续技以空投为结尾后可以继续进 行起身压制,对手直到被击倒都难有反 击的余地。但是由于中远距离没有什么 可靠的技巧,被对手牵刺住格非常被

动,因此活用低空前冲保持和对手的距 惠是非常重要的 点。全力抢攻计对手 产生 \*一日防御航空被空全压制件" 的 心理压迫感才是这个角色的生存之谱。



2A→2B→2C→立C→立C(发动派生装获)→JB→JC→两段禁取清→JB→JC→空控

必然技				
出指	解说			
(236+攻	类似"葵花三段"的近身枝,出挖比较快,但是在爱尔奎特高性能			
击键1×3	的普通技面前没有什么太大意义,EX版为三段自动发出,并且出			
	招附有相当长的无故时间、可用来反击对手的地面压制。			
(214+政	快速突进技、因为不能空防两段又都有相杀判定所以有少许对空			
击键)×2	性质,EX会自动追加攻击。同时可以代入连续技,不过实战中还			
	是没有什么使用的机会			
823	奥进技,发生比较慢,虽然不同技健有倒地或浮空效果,不过风			
+攻击臂	验还是比较大的,6+攻击锁有追加攻击。 样 复有什么太大的目处。			
22+双击键	66+攻击键再追加攻击、性能比较好的对外技能、同时可以在全中			
	使用,可以作为空中连续接的收尾,不过由于失去转续压制的机会			
	一般只用亲做最后 由。			
41236+C	无故时间长,攻击范围大,成力也很不错,不过落空后的破绽也			
	皇地方之大 で帰る。京龍州の日海を長げ、			
	(236+攻 击键)×3 (214+攻 击键)×2 823 +攻击键 22+双击键			

ペルプリカ・BH中空 実故中基本设有什么希望发出的技巧,对西贵和七夜招名和幼作 オペリスク EX殖成立 | 金安生受い そ.1級力で変



シュト ス 塔成立

### 基老的现在意义 从基础性能看来改 击力和跳跃能力进~

步得到强化, 但是机 动性和防御力都有所 下降。48这个特殊技被取消,但是B还是 可蓄力技、同样具备中段打击效果、空 中2C也变得更加可怕, 虽然依然不具备 打Down效果,但是可用在连续技的最后 来取得高伤害。空中B和2C追加无视受 创硬者的效果, 空C又是不可空中防御的 技巧, 绝对具备一流的空对空能力。必 条技的牵制固化性能也得到一定提升,



对手压到没有反击能力的强力压制型角 色,一般来说暴走版都比正常角色要强。 这个规律依然适用。可以说是本游戏器 打法套路没有太大变化,依然是可以把 强角色之一。

2A→2B→2C +立C +JB +JC +两級執助 + +1B +1C +引投 立B普遍→2C +立A×2→JB +JC +均、>約本項 +JB→JC +空投

名称	出招	解说
アルトネ	236+攻击键	A和B发出时都是出初和收招都比较便的招式。命中后也没有什么太大的
ケル		图接,可以代替它的普通技有很多。证是不要赔便量的好。EX虽然是唯
		有无故时间的必杀技,但是被助解的代价也是很惨重的。
アルトシュ レ	214+攻击键	攻击力高,范围广并且被防御也不会被反击的优秀技巧,用A发
	(호中하)	出的空中原更是暴走要尔奎特的主要空中技,无论是地面还是空
		中 ロ目Country 目前可分と取り返すの次便は、サリッ封針会次

入倒地压制状态、极其恐怖。 ヴァイス· 623+攻击艦 A和B发出时只是单纯的移动技,在消失过程中是完全无效的、可 カッツェ 以用来回避一等防御不能技。而EX版局时具备攻击判定 不过威 力 / 被四截交足干断, 54 中设有大大回报 卡建议使用 ブルード・ 41236+C | 出根計が電熱器水 但是直到能自由行动都是完全未熟的。と后

ティ・シュ 在大约5种内保证不被对手打中就将自动追加。记全屏有效的不可 ヴェスタア 防御攻击 七招后 轻都是自己于有,要保证5秒内不被攻击还是 比较困难的 看具后跳在 芬米放时间比较长的接巧也都可以回 避此攻击,观赏价值大于使用价值的技巧。 グナ・デン・ BH中誌EX 実施力、命中后击飞对手。如果距离吸边较近可以做好追受身的



### 能爆发 无法抑制的吸血人

能和主場而见您.0有 什么太大的区别 机 动性很强, 68的中段

效果依然健在, 3B还是可靠的浮空符。 立B的おき也还是很强劲 但是实际处体 图方法还是有很大的差别的 失去 7 中 远距离的有效牵制,但是用C发出的普通 技的性能都有不同程度的提升, 因此换 来了更加强大的紧身固化和对空能力。 因此这个角色也就成为了近身庄制心角 色。不过必杀技的性能相对来说比较难



以掌握, 胡加出8. 活是会吃大亏的, 外 总体上来说, 依然是比较推荐新人使用 的价色。

ZA -2B -2C -3B -UB -UC -神経鮮蛋 5 - .B - .C

村羊在海里	神投 - 立	B · · · C · · · · · · · · · · · · · · ·		
必兼核				
名称	出报	解说		
テラ ニュー	236+攻击键	有章制效率的上身校 英图较 , A发出时自己是不新的, 而用		
スライ		发出引力的知识性软骨 但是如使被卧弦电是已方看的 助心		
		以以此持续。初对于 EX版除了范围和大还可代入空中连续替		
		是相当"唯个学》技		
テラーニュー	623+攻击健	不可变中防御 对平效果找罪,而且即使被防御也不会有反击		

レプリカント コレクター オシリスロ

クル-エル・ 41236+C ブラッドパイブル BH中心EX 南北力がLA技、領外使用机会は较少、但是在LA中也算是相对比 ハートブレイカー 層成立

定之就 Ex城场大的政定内是对空牧的保证,主与对位技 214+ 放击键 1分割 E x 以。 个技健分别代表不同的角色 A和要产者特例22相 同的对立线 B为和五口214相同的中距离封位核 CD 是召唤出 秋叶南岭市进 风距离后发出攻下 有 正体牵制作用 发出后 本体数: \*\*\* \*\*\*\* \*\*\* 需要機能情々不同应到使用。 和五月的店主投基本 样,下过是威力更大、强的血更多。总体 来说还是很难得多的技巧。还是把气相用在两个EX技!呢



1ドリームレム 智成立

只设备会人有额 中排最后、但是由于身形矮小使得很 是没的说,不过综合 多攻击都打不到她,特别是下踝前进 能力并不是太强,本 会变成瑞这一特性可以避过很多压制

较实用的了。

身实力则完全体现在 核,2+A+B也是区别干其他角色的前 她那强大的C和236+C上,空C和立C的判 시避 定之高,范围之广。威力之大。在全部 角色的普通技中性能也是数一数二位。 其中立C在1、3、5HIT三个时点上都可し 进行取消 无论是连续技中还是持续证 制中都提供了更多选择, 236+C可对空可

追受身,后面更可代入空中连续技。两 结合上封位能力穿出的214+C, 研研地 粘"住对手是这个角色的关键。另 外,虽然这个角色的防御力在新有鱼鱼

2A · VB · 2B · 2C 1hit · JC · B · B · 前中 · 空投 2A +2B + 位C 1ht +236+C + F 用 224日 1 +3C + . 項

	3D 7P	CO 161	700 KZ
	フル ル・フ	236+姓王提	A和B发出81至影性用还是比较明显的,并且可以言力,不过效果
	リズ	(空中司)	并不明显 地面FX吸力不能会中防御的对交技 在角落中命中后
			可代入至中连续技一空中版本有相为粤的截击能力。
	ロンドン・	623+改击键	出場很特內原建攻击。有些的政主 计用于连续接 同时看少许
	140		对分判定 ( 脏 ) 编 硬直线长, 吃 5 , 、使用
	グラスグラス	214+AorB	随机放出网络 磁中的 种 同原基内最多同对存在两只,而且
	ティ タイム		有两种思想 * 「具备改造为定的 、不是云和山( 表出价值
	得通ロケット	214+C	有两段和之的通具再攻击,遂的主力牵劾封位技, 般是在对手
			倒地后至。故州师、图记对于 不过出招比较慢,单种使用时食
			又不大 而且很容易捐款反击。
	ブリティウモーク	421+攻击键	移动板 印A发生社会 前服務 段距离 用B发出会出现 个
			向前鉄路的残像 四个发出会出实向前跑动的残像后三前额移
П			,投资度 · 中·中华区较慢 就算编过对车也难以组织起什么有
			放进以 偶作 4 之 ,能利力效果 多可就是在自己开路了
	ウタカタ	41236+C	发生很慢的《行道具 特球具有攻击判定 如果从场地一遍打到
			另 诚约有25× T MAX版为单 N表定、并且会随机出现差的决
			装,算是 个被头,另体来说只是 个花瓶技巧。
	クリ ムバフ	ВНФЗЕХ	成为 ,负疑可迫打,不过空中EX盾想要达成还是太过困难



意义上的"排役角 色",不过原作中只 是一个"路人甲"级

3. 的责备全了本作中就成为文样 个巫 **防矿沥液机器**,虽然其他角色赖以生存 **的空中连续技在这个角色身上几乎是♀** 有任何黨义、但是包含机投FX转的连续 枝一旦发动50%以上的伤害就是家参师 饭、近乎于逐反规则的对它投又给了这 个角色恐怖的封位能力, 在她还有气槽 的情况下一般是没有什么人放起器 的。不讨这个角色也并不是没有缺点。 机动性差而整体压制能力也并不是那么



因此持续作战能力也要差 些。另外能 是这个角色的地面前冲等于请对方打自 己, 绝对不要出



ZA -2B -2C · 2C -623+B · 1B -623+C · 2C · 1C · ℃ -,A ·低空前中 · 空投 24 -28 -20 -286-0 -20 -50 -623-8 - B ·62. • C · √ C · 1C · △ · 债工商本 · 三校

名称	出招	態境
見りてぬかを	236+北平線	对如 1 版 有图 較 48时期近千十天晚的时间段 A和B发出时间
抱きつちんア ム		主部可受養原品 FX等 T以關注 DOWN共享 a MAT / 企社。
質かないユメを	623+攻击键	对它打击投,A和B并没有什么未大的特点 EX级别是这个角色的
えうさつちんア ム		核、技、和眼睛所能看到的卡彻 这 技几真正的存效范围几乎
		有主服客主屏京 《唐经在宁中的年西基本是分有处据不下方
		的。搜下来后价连续技能能把到手再次的打Dgwn。
名舞しないでつ	22+攻击键	基底· **** 如此 ANBN 19 # 94.对于好点 FX范围加大 F
		の拥有ができる 境での時にとまる (以基本を行り機 の用をお上面。
かつ(よ-	214+ 这志健	有 定封位属力的接的 A发出时可用在连续接当中 B可以收入
		财产, 你是别缘古贵都没有什么太太的作为 EX版组然看起来出
		招报偿、准备动作起经在除上时间甲发生尽、际应实际发给时间
		和A发出时基本至不多,后面还可以追加连续技。
吸血冲动	632146+C	前科100个精的功分校 有吸血鬼效果,不过对于消耗气精如此
		P音から14.0日上M3有意义的状态。

思ったんだからつ 41238+C | 普通版是移动投所 ... × 可能用的直接技里, 单独使用的活也集得 准命中。MAX前周时其备对企对定、因此可用在连续转型、而且 威力十分惊人,不过对于五月这种角色来说。进入BLOOD HEAT 状态几乎是不可能的事情。 发生与标提 4 1 人类、连续技 伊那没有气槽的五月室的组 12.8.0012 却不起什么有效的攻击,最重要还是没有进入BLOOD HEAT的机 18/15 7

ック・コハインス

和性格(?)而取得 较高人气的角色,性 能上也算是比较全面。

会。基本可以包略的核药

236性能稳定, 22所发出的各种道具也有 相当不错的周化压制能力。尤其在中距离 的政防上更是比较有利的, 但是在攻击力 1还是有些不足,同时缺乏破防手段,更 接近衛斯系。而非邊攻角色。



基础编模技					
2A -2B -2C	• 7.C • JB	*JC *JA *局段跳取者 *JB *JC *JA *空投			
C A - 1	A -28 - 26	: -236 - B			
		必果技			
名終	出报	解说			
抜り・秘密	236+攻击號	A发出B** 引舰站於 与而有意的枝井能化入EX技能、B由中空中			
の女物		对压尼可形极心中连续被 EX渗出招快 并且可以取消为其他的			
		技, 在中近距离时是自常宝贵的主攻技巧。			
マジカルアン	214+攻击键	本身的攻击力很高,但是由于出招雄隊过大,单独使用是非常危			
バミサイル	(空中可)	的。 般都是在放出其他的牽制道具后再由此枝进行跟进压制。			
既迫マグナム	832146	少见的指令投,可进行空中进行。不过出机相对其他技巧也是复			
711	+攻击键	供多			
- 1 80 6 BY	22 - 16 35 (3)	THE PARTY OF THE PARTY BUTTON AND ADDRESS OF THE PARTY OF			

てみました 图化起身的对手,而EX版的他人常后更可以代人强力空中连续被。 我其他的影響不同 自号 苦肉用 2000年間 是个现在上下人的设定。有目由于 植物出身上有及上水道下,可在此中创电中报 基出没有什么实验的信 マジカルアタ 1632143+C 全作品輸入指令最复杂的必条技、效果也非常特殊、成功后琥珀会

进入BLOOD HEAT并且附加无硬直状态。不过出相时间之长实在是

让人叹为观止。可在22攻击固化对手后发出 **税分用在連続技中的技工** 值得 提的是EX版助御不可 生"集。而Leg Brokelight 出现基本等于命中的LA。不过威力偏位



空能力和密制能力源 比较优秀的角色。但 是胡动性计较美, 得

维有培养他而舒爱动部有物讲传 拉本 力也相对较强, 普通转的判定也无法和 邓大的近战角色相拉衡。不过特殊技能 多、6C和4C可用在连续技当中,而可靠 力的承認 文R作 对遵空技相对高伤事终正 还是比较丰富的。另外、特有的22具有



的2C也有更稳定的性能。因此攻击方式 的心理防线也有相当大的压力。如何图 绕低空和后跳236组织起进攻是这个角色

## 吸收气槽的作用。在压制过程中对对手

2A→2B→2C +立B +立B +JB→JC +两段跳取消→JB→JC→空投

236+C +2C +2B-+4C +JC +JB +两段游取消 +JB +JC +空投								
名除	出招	解说						
外を落とす	236+攻击雷	地面上发出并没有太的效果。但是空中吸到是秋叶的进攻主轴。即使被						
	(살바이,	防御也有称为4的有利部间,只要对手被卡中 无论即都与否丰功权裁						
		立虧落人致方平中。另外地面EX極近身打中时可代人空中连续技。						
競を揺がす	22+攻击侧	在地面上放置特殊的结界,再次发动到出现攻击判定、A为在近						
	(空中可)	处设置。B稍远 EX版为设置在对方正下方、当对手在这一结界						
		范围内气槽和体力会不断减少(EX版减少速度会相当之快)。自						
		己的气槽则会不断增加。相当有用的技巧, 不过发生时间相当						
		长,一般只在打DOWN对手后准动。						
月を穿つ	214+攻击键	A出招快收招慢,B出招慢收招快,虽然有一定牵领作用,但是硬						
		直实在过长,基本没有使用的必要。EX级财是在对手脚下出现,						
		同样没有什么实用价值。						
修理・紅叶	623+取市貿	连续突进攻击, EX版在连续接中使用, 同时可以代入空中连续						
		枝,不过要注意的是 豆被助弊。后果就会相当严重。						
か主・極发	41236+C	具有双重判定的超杀如果在近身时首先出现投技判定,如果未发						
		生到转入打击判定,MAX版的打击判定发生后在整个地面都存在						
		一部分攻击判定、但是伤害非常小。						
赤主・焔歩	ВН中站ЕХ	成力相当强大,但是发生实在太慢,多半会被防御。不过一旦完						
	形成立	全击中。伤害可达近3/5。						



程/4开放。

### 作內面 3000 円度等的混沌之种

很强的中亚距离牵 制展角色, 普通特距 惠之长绝对是压倒性 的优势,连击数多, 均

货也很强, 虽然错隙比较大, 但是大多 数情化下都能保证让对手防御住、形成 周化、强大的JC距离武、判定强、空中 几乎无敌, 各种"召唤兽"的封位和亲 制能力也会让对手七分心烦。另外他的 前中和其他角色不同,有一定的无敌时 BI, 使用得吗可躲过很多攻击。相反用 不好可就是 个的破绽,使用よ个角色

田報 解認



要首先适应的就是这一点。另外就是这

个角色体型相对大, 很多攻击判定比较

					-	1200	4					
等的海中	2A -	2B +2C	* 7:C	+.B		-筋巾	+JC	-雅地	+JC	• 两段跳取消	*JC	
					- 4	186.00						_

235+放出键 召唤出与书放 1 4万七叶铁是普通的快速飞~-- 直具、虽然大多数角色都

20, 36, 57		可以翻《祭记,即是很得新过,即用"江大去塘过 仍近处是有 定面制
		作用,8为发出后 段时间后向鲜下45度角射出的飞行道具,EX是B发出
		的強化原 天教司府 同射毛 并且同辩出版的司码数量设有限期
<b>灌纯流出</b> 。	2144 珠击键	召唤出好攻击 A发出时到私开按键之前都不会出现再定 B为直
原虫种		接追踪对手,EX版为直接从对手脚下出现 B和EX版后都可以代
		人连续技 暴此角色主力牵制技。同屏只能出现 中蛇。
作中开放,	421+攻击器	平映出電点 * 0 支当され * 前請 B 支出計大を前前途 段距离形式
(0, P), (0)		金両ク EA吸引式 * 同算日報出退 日恋 出てむ手が使用
混屯开放,	63214+C	无放时间比较长距离又很远的技巧。可以用来吹飞持续压制中的
幻想种		对手,不过要主意的是此招问被空中防御,出招又比较慢,被对
		手发现舊图用昭档下右自己处映会相当不利。总之是这个角色反
		压制最有力的被巧 还是要拿握好使用时机。
念裝999	41236+C	出招后就全身无敌的不可防御技,但是出招过慢,可直接跳,可
		后维步。可强钢解效。可用有无数的可的技巧错点,直接发出意
		又不大。在421+C的配合下固化对下的发出则有相当的命中事
善の数字	BH中地面	发生比较慢的LA,此角色的EX技能很优秀。所以还是不要用,



### 不请自来的访问者, 红莲之鬼

力量型角色,速度 被动中寻找机会。但是只要能把握住对 比较慢, 在任何距离 手的行动规律, 拥有超强爆发力的强力 也都没有什么太有效 反击将让对手欲哭无泪、相对的。失误

**工艺**的牵制和压制技巧, 后自己也会极端郁闷,是高风险高回报 可以说是十分不安全。十分不新手向的 的典型,虽说总强过高风险低回报,但 角色。在进攻防守上也都没有一个相对 是缺乏稳定的发挥是一大问题。可以说 稳定的套路,很难取得对战中的主导 除了操作技巧之外,稳定的心理象质是 权。大部分时间都是在随对手而动、在 使用这个角色时所更需要的东西。

2A -2B - TC -2C -6C -UC -空校成至中236+B

必須技					
名称	出招	解说			
定職	236+攻击艙	之日还有两段以相同指令輸入的追加,有无線受创硬重效果的技能,以B发出計 段目即确以是主要的使用方式、后面两级随便 放弃。			
定制	623+攻击键	发生非常快的对空技、地面版主要用泉对空、而空中展到是截击			

400 (空中236)和空中连续技衣尾用、并且低空发出时空隙相对很小、是本角色 +攻击键 比较長重於章初枝 22+攻击键 A发出对有 定的对空效果。但是如果被两段就躲过空隙削极大。8 107 Sala 发出时变成单纯的格特移动技、虽然速度比较慢。但是格特性能

还是对战 部分角色所不可缺少的。EX版性能则相当优秀、出收 招都有抗打击的性能,被勃勃后也经常不够抢排距离,可以说是 比较没有责任的技巧。 214+区击警 发生均量的指令投,发出后持续按住2排积敌人向身后疼去。按住 4是把敌人向版边扔去。EX旅到景直排扔在原地,非EX版消耗100

代権測623×C次动走加、予以中子可以受免、裁叉并不是太大。 接角・資源長上 41236×C 移転の相向の改重和立 そ以後かま立節曲申求役 市団也保備。 打击时的威力损 亚際艾人 还是多是气槽角在EX技。吧 BH中亞EX 又是 个需要空中EX版的, 抗害又很不稳定。能不用戰別用。 25 m 出力

盾成立



全身都是武器的 和对手近身肉植,暴主部的加米就是在

中的各种经典武器、我们可以从这个角 有一点和别人正好相反、那就是血越少 色身上充分看到本作問人游戏的痕 维的防御力就越低……(据说是因为机 迹。如果说到性能的话,那就是近身则。器人所以越打越破、难道活人就是越打

机器人,各种攻击活 中远距离用满天乱飞的飞行道具把对于 盖了从传统机器人动 舌活屈死在攻击范围之外,另外这个角 高到梦幻之星网络版 色的防御力虽然是全角色量高。但是却

死、本角色没有什么太可靠的普通技术 超结实?

421+C+5C+2C+6C+JC+JB+两段装数有+JC+JB+25投 2A -2B +2C +6C + C + JA -3B + 2 H2

名称 謝銘 解说 电磁本フトワ 623×攻击键 A和B发出时即使被防御电视不会遏制反击。A有理空效果,BM 只直接的绘图语书 EX随在源标状态命中的认可以启加1到两下 14 . TYPEAN 2A、但是还不如直接造成Down效果、采进行起身压制 736+15年曾 元距离十九帝则持、丰坚即A来发射、虽然位置很高 会被很多

角色跨下躲过,但是也算是相当有效的技巧。当对方包要跟起来 報避时 这边也有各种对交技在等待。 建助力/477 - 22+攻击键 攻击范围推小的防护技,用A发出时Counter对手后可用A・B代入 空中连续技 B在最贴角落的情况下可以代入空中连续技, EX版

別主要を用金数の 近程力ミ**サイル** 214+攻击键 发射 5行速度较慢的导弹、A对空、B对线、需要有 定的先接矩 | 台 EYEENABANAEE

电磁ネット	421+攻击键	报容易让人联想到KOF型革的体的某个招数,紊贴状态下完全无
ワイヤ・		构定 FX版被跨侧坡凹避后非常危险、F.这 日得千后面的回报
TYPES-		也还是树丰厚的 B健发生时途变极慢、但是不可防御。
スクランダー	空中236+	主要使用A来发动 低车连续发动这 技巧基本可以完全封锁住
攻击键		对方的吟动,因此这 每55世是使用这个角色所必须要掌握的基
		本功,B发出时可以总是完全没有意义,而EX版的漏洞也是过失。
持战追尾弹	후Ф214	觀測发射 在 定空制性用A发出針立際利利 J 、基本不会責任

么危险、但是B发出針如學位蓋太高別很容器被反击、特別是瓦 ッシャ-拉几亚之夜这样有运赴秦高速发生技巧的角色。FX版为发射追踪 导弹 基本设有联起开户目前。对于 般会选择防御或用盾挡 开,这样也就有继续牵制的机会。 41236+C 有相当长无敌印刷的超举 对于非常害怕近身战的这个角色来

说。这招有的时候还是可以用来保命的 (総人総数同盟 空物较大,或力也很一般,体然有被防御的可能。 トフォーエバー 活成立

EX循成立 了吧。



#### 好刀闪拳 带上没有或新不断之处

远野太贵的望境。 压制能力更强。不过 速度別有所下級。初 整備数組出可以過点 各有千秋。攻击力非常强大,对千阶部力 低的条色一套空中连续转可以传成四成以 上的伤害。普通技的判定依然强劲、C蓄 着虽然失去了破防的效果,但是具有排



郑对手的小动,属于适合新人上手的角 掌握的技巧。所以也不是特新主动。

2A +2B +2C→女C -5B -5C +商技育等 1 +3B -5C +6%

R # Q.	所答 2A 12	B +2C +2 4+8	*20 * 0 *0	8 -, C -, 2, 230	18 A 1.B +16 +14
			必乘技		
名称	出报	解设			
利期・八さ	<b>申 236+以</b> 1	健 攻き力侵大	EX物中安全中	中發有1/3的特質	市具有 注射位录
		果,发动中	y Tr. 規整自己	<b>中の位置 被助</b>	動物学和公共美 位
		. 自于持續報	9 28 UF	11.后见严重 1	いいでせ雲 ' 使示
月期	214+攻生	谱 优秀的 泽	突进技、起式为	E全一样, 但是:	效果完全不同,A发出
		为腾防不能	·日发出为站防	不能, C为移动	投,在固化压制中发
		可以说是会	こ対手元比头刺		

623+攻击横 对空技、破解避私防御后局面太过难看、性能又没强大到无可能 我、施工班、从工资中产 22+攻击键 A发出对消失后出现在前方4到5个多位的位置。B发出对消失后在 正上方出现, C发出时仅仅有一个起式不进口移动 回幕·遊就点门 41236+

和远野不同 普通版是可以防御的,但是工招快很多 而MAXQ 攻击键 恢复了不可防御的特能、威力更是奇法、《《依然准法易被补准 th 62 FL (0) (b) : BH中站EX 旅旅保有新光红血的特性,并且变成青睐的草板为核 不ご看到土在进 海风立 ABH状态,对方大多是中可绝按打也不会通便出抵被追加中



虽然一个角色通过 按键转绝布而个不同 的进攻套路并不是什 么太新鲜的事情,但 是把游戏里可以整独使用的两个角色会 成 个角色文大概是第一次、从基础性





本身的打击化 定影响的, 而增添的技 能又并不是对本身缺陷的补充。多少有 占不痛不痒的感觉。想同时掌握两个角 色的特性并在对局中抓住机会迅速转换 打法打乱对手节奏的想法并不太现 实, 因此大多使用这个角色的玩家也只 是以一个角色为主轴、另一个角色为辅 助,甚至完全不用另一个角色,这样的 活还不如去专用性能完整的单一角色, 网处这个角色在日本也能有人问读。 笔 者研究许久也还只是佛留在分开使用的 程度,到头来也没能发现这个角色的精 髓所在,或许只有会左右互排的人才能 使好这个角色?

遺夢阻器翠和琥珀的基础连续核	-
必要性	
名称 出招 解说	
如珠の蟒。   使用翡翠时   A发出B 和 ~ 一或 的 22+B. B发出 9 1 年 与 1 或 由	214+A

基本属	214+攻击器 出射和 1 一致10 9 一个	
姐妹の絆・	使用琥珀时A发出时相与于非泵部动中E	B 附加平空效果 1 , B发出81相当
风云篇	214+攻击腱 弗累叶跑小中心、(发出时相	19 1 2 2 2 2 C.
坦妹の郷・	22+D 交換使用如产 委主黨試验	さ 接馬在お方倒地后有針計構造
是生器	野島が後来	

姐妹の絆。 两人合作品舞蹈带, 威力较大。还能追大, 不过范围极小, 另外 部域額 就是使用设立 1的以志距离会比使用曲服时要长 点 · 算他之依接能请每常能要和财富日 # # 表



且由于多是多段打击, 易于连续技中的

月押硫认, 密侧能力轻强, 压制和抗压

制能力比较差。快速的冲刺和移动技也

使得这个角色的战斗风格还是比较华丽

的。但是普通特制定國的缺点实在很难

以弥补。使用这个角色经常是一上手把

对手打个落花流水,但是几局过后就耐 风不在, 再打多一阵就被打得招格

### 吸血系数 多之液 条数的二十七祖

攻击力很一般,防 了。总体来说比较适合初学者使用,但 御力相当差、机动力 是越是高段选手之间的对战就越是吃亏 很高, 普通技夠定 的一个角色 弱,但是距离长、奇

2A +2B→2C→立C→JB +JC +两段就取消 +JC +空投坡空中421+C

236-以上世 A发生85是女牛和、牛的枝巧。可用于關化对手,B和EX版部队即 ス ライ 塩上 1・・ 直見刺走、其中EX版可以代入空中连续技 パ/トニュ [623-3.5 ] 前 招的封空版、总体来追对立汗を比較性素的、被抗和一般也

TZ 2 医使性不足 美山土 大田院

タリーチャーチ | 空中421 | 空发ら異会計ガル 要 信息由于此角色的空投可以要身。所在空 ヤンネル/イト - 皮治療 中连線技中量好以此格的EX指收度。以保证持续的起身行制。 レプリカント 214-水上質 A发出时有中段效果。命中店还有代入交中选续技的机会 B和C コーディル・ 发出8\*分别是七毫的突进技和深承的空防不能持。匈然有一定旁

制作用,但是由于速度的问题,还是要小心使用 ター(ノイド) ファンブルコ 22+攻击管 定位出现的小型龙巷风、8的位置比A远,一般都在着通技后固化 - F ( 7#) 对手、单出的访问要计算好对手的行动。EX版为全级推决的发展 -021 风,可以有效地把对于退入角落。不过发出后就要重新组织攻势。 レブリカントコ 63214+C 需要150气槽的FX技。由于本身是很难命中的技巧,虽然回报很

**丰厚、排大名数值**至也仅仅是在压制中特级图化对手而已。 ナイトオンザブ! 41236+C | 发生比较快,又有全身无效的超景,攻击判定会自动直線对手。 距离只要不是太近,也不会遭到反击,因此可以偶尔用一下,能 (アンザニティ) 收到奇效也说不定

\*()ディラ-ザラ BH中地面 成力尚可,并且有点 段时间里封印对手名槽的能力。 was + tiff/A FX指板寸



### 赤色的诅咒, 无法摆脱的血统

觉醒力量后的秋 叶,和普通版比起来 **老度和攻击力上升**, 但是防御力下降。整 体进攻方法也没有什么太大的区别。依 然保留了强大的制空能力、整体战术也 没有太的改变, 22的心理质制和低空236 仍然是进攻主轴。相对原版一样是得到 加强的角色。另外再在这里介绍一下低 空发出236的转药、一般来说、输入

再输入攻击键,一般来说就不会专问题 了、虽然有些复杂。但是这个操作对于 很多角色都十分重要, 就算花 些时间 去练习也一定要掌握。



24 1B - 10 -40 -20 -22+A 21 4 to 100 St 84 ID

黑暗连续的 2A - 2 - 1C - 4C - 2C - . B - B - A - B - B - A - B - 中刺 + B - 校

全社 出报 解设 八を落とす

2369+攻击键就可以, 但是对于有些玩象

来说可能是这样输入无论如何发出的都

是高跳,那么就可以改为2369236之后

236-23-28 和普通检基本相同 · 不过用B发出时的出招变长,但是威力上 (空中司 和,被新磨品片变力; 方有词。空中的没有什么太大变化,依然 是主作的社会牵倒枝

資を地がす 22+攻击键 和普通银中全 致

用を守つ 214.点态度 变少比较大的铅数、出扬业然还是很慢 但是缝隙相对小物多。 中陸東奈明計可以用 用 著『食の是B发出計近身是无攻击判 是於 EX产是市前移址 个屏幕距离的飞行道具,可以附近出一 在二七 有 200 知题

88 E . 17 PH 623+攻、建 北京普通对基本 柱 日本过收版本代入中中连续格的方法和微有不同。 MAN 可要+ 3 MAXE 研究旅游力十分协人 4 · · 福俊 表主, 衛生

BH正以EX 威力变 , 心是命中增高 殖底立 ]



在介绍游戏之前,还是让我们来了 解一下这款游戏的原作吧,看看它有着 **怎样的魅力呢? 《勇气物语》的原作是** 获得日本最高文学奖——直水类的作家 宫郡英耆于2003年发表的同名小说 而 动画电影则是由富士TV、GONZO、华 納日本共同开发制作, 制作阵容从技术 人员到声优都是采用了极为豪华的阵 容、都具有响当当的金字相牌、而制 作公司还表示, 全部制作工序都会采用 国际最新技术进行制作。该动画于7月8 日在日本会缺,可以说是本华底最强的 语》的故事背景下发生的原创游戏。 动态电影之一。

现在。动画漫画游戏(简称幼漫 僻),这三大类向来密切联系、又互相 衍生。而最近又加进了小说这一新的领 碰, 义形成了新的一片天地。例如, 前 段时间比较火的小说(均联的夏娜), 就在小说动画漫画游戏领域全面开花。

激活道具窗口

扶态下为平移,

同伴支援攻击

宝玉能量回复

切換宝玉

调查

跳跃

回避(锁定状态下)

控制小波的移动 舒定

在城镇中显示图标 得

到人发腕轮后可防御

控制视角的变换!锁定

状态下为目标切换》

棒下泉为大家介绍的这款游戏(勇气抽 语:小波的冒险》,也是从小说改编而来

故事的情节其实很揭单,可以看 出,这是一部以"母子之爱,少年的成 长"创造出的感动世界的故事,不但受到 许多小孩的追捧,而且许多成年人也对此 非常感兴趣。(勇气物语)原传将发售三 软游戏, 分别在PS2、PSP以及NDS上网 日推出(比电影公映提前2天推出)。 除了PS2上的 黄气物语:小滩的冒险》 是忠家原作外, 其他两款都是在《最气物 而三款游戏中、PSP的素质最高, 曾获 得了日本最知名的游戏杂志《FAMI 通》33分的评价。本文就以市面上最常 见的PS2版做一份剔情加流程攻略。由 于作品中经常出现部分情节完结后没有 后续情节的情况,如果没有线索的话多

特基本能够	文龙	
(聚跃中,	そ中国王政击	
⇒球发生中	熔八技	
ELECT	显示地部	
TART	打开菜单	

**提集**■推动R3键使其倾斜可以变换视 角、而按下R3键则可以使视角还原。

移动■轻排、3键使其稍稍倾斜可以步 行,而强烈推动R3键使其大幅度倾斜可 以奔跑。

政击■接下□键构成普通攻击,而连 续输入 - 次□就是最基本并使用的连 速攻击。

机关■在游戏画面中偶尔会有要示 101 标志的地方,在这时使用普通双击或者 宝玉攻击,可以起到各种各样的效果 1 比如抓住梯子 开启宝箱等等

		000	000	0-0 0
PS2	お 译名 勇作	物語・関学	<b></b>	CIRO
L95	SCE	7140 E.	2006年7月	6B (277)
动作图片	D.D ROM	号版	1.0	116K r

#### |本時作為色情演游戏的巫童 導動特別統共同組成游戏線包

#### 系统介绍

独特设计

(勇气物语)的战斗方式就是用剑。 然后配合宝玉来增加各种辅助效果。初 期只能使用创进(13回连击、升级后可必 增加持宁速度和连击回数,而宝玉就相 与下观坛附加 例如初级的红宝玉特技 足集中力量使出高速直刺创、此招不但 威力巨大,而且可以破坏厚实的山石。 从宝玉行生的攻击方式有 科 分别在 33.2 跳跃、连击中使用宝玉特技就可 敌人和解認都是非常美健的。在游戏过 程中 必要熟味業權、随業游戏的进程。 最多「以得到5种不同颜色和能力各异的 宝玉、到对不同的迷言需要时常切换不 同的宝玉才可以使游戏顺彩进行下去。

与部分游戏不同的是。小遭没有体力 





作为一款动作解评游戏,谜题的设 置是非常关键的, 如果谜题太容易, 这 样 款游戏会很无趣,从而造成游戏的 评价不高。但谜题太难了, 也会使玩家 失去继续员下去的动力。从初期的迷宫 来看,是要玩家仔细现察迷宫的地形, 找出各个区域之间的联系, 寻找机关, 然后出现各区域连接的方式、而中后期 知出现需要舞同件合作, 宝玉的特有特 技才能解开的谜题。整体难度在中等稍 微偏难 占,不过还不至于困难到无法 玩下去, 却又不会轻松过关。



L3+×

B1+A

门口管力

主人の小流(ワタル) 是 个単月 於11岁心生、有一天和朋友在秦冠太原 里探除时发现了一麻奇怪的 T. 据说, 只要能进入门的另一边, 就能改变命 本,可以实现一个愿意。不过n,28对此 很不在意。但是平凡而参好的生活な然 被打断,父亲操弃家庭察家出走 受到



打击的母亲也因此倒下了, 计点系向 茶,目睹了母亲痛苦 面的小建决立改 变自己的命运, 毅然走进了门的另 功。在那里解待他的是邻与魔法的世 可以实现一个愿望,改变命运、作为 1000年才出现一次的修人。同时又是只 有35点成绩的贝贝哥者, 小鸡蛋起手中 的创、质数地积专棉所在的"仓运之 塔"出发了、那么、等待小嫂的到底是 怎样的命运呢?

少女的声音 "小波" 少女的声音 "睁开眼睛 , 遵

小渡 "吗 这里是 你是谁" 少女的声音 "听好了,小渡,你是 作为1000年一次的族人被送到这里来 的。你现在要进行旅人的试炼、前进到前 方的诚然的洞窟去。"

小渡 "试炼的洞窟? 为什么? 到 **应是怎么一回事?** 1

少女的声音 "去吧,小渡。是你 的话一定行的。"

"啊----啊"小渡从半空中径直接 7下来。

小倉 "存在了……没想到那扇口 后而是这么高的地方。现在这是哪里? 提升本组? 5

在小腹眼前的是一片绿油油的森 林、景色优美。而那个声音所说的试炼 的洞窟又在哪里呢?





石碑 "欢迎来到幻界。首先你要 低炼, 穿过森林前往洞窟。试炼之马 (おためしの鸟)会説出真实、想要回 卖的话就牢牢记住吧。

小嫂只能从另外一边想办法,来到 照石碑对角的地方,发现一条可心的



进的路。但是前面有一个比较深的坑。 小建誌了下去。发现り坑中 角可込 舒到幼对简、 职号能看见 个大锅 子, 走而后小倉用"广"键打开得到了 练舞时子

放付打不开的四子,看到一个路标。 上面写出 "前进 试炼的异意 东 南一带人的心度 西 不同的"意"。 以后这种方便的路标 定要多注意哦 F 是小渡前进进入了大地阻両面(在さへ 模式下可以用十字键或,3键移动游标、 用R3键资系全局 ×键设出全局竞系, "键确定移动目的印和确定进入 , 进入 了过端中国商

小乌们 "未试炼的吗"来试炼的 现? 来试炼的现?"

小湾一拼来就听见一维小鸟唧唧筒 嚎叫个不停, 这些岛居然会用人类的语 点去唱歌, 着实吓了小滩一跳。 小鸟们继续说 "加鲁尼族的话好



-定要珍惜生命。何願就是答念、答案 即是问题。异质先生就是一个大院欠。 同夫的道路是貴姓。这个就算过了一千 年也留不开……

小渡心想 "试… 试炼? 这里就 居试炼的洞窟吧? 好像也没有什么像这种 感觉的地方了,看来 "只有进去了。"

进入洞窟后首先从一进入的台子右 边跳下,可以打开宝箱得到一片恢复时 子。之后将远处显眼的大块石头用"〇" 键推至远处两块高台中间做 块稳胜 石。OK、之后回头能梯子回到最初站立 的高台,向着刚才布置势阻石的方向跳 可以踏到 处L形高台、注意这之间的跳 跃要求都不复任,必须在高台边缘起路 距离才能到达对面高台)。这里的特征 是有一度打不开的水门。好这门暂且不 管,如果继续用绕场一周的方向跳的话。 玩宴会发现怎么也除不到对面的事台 上。这里其实应该先过渡到场地中央那 块长的高台,之后再转跳至目标处。在 目标高台处踩下一处机关, L形高台处的 木门终于开启。小渡又用老办法就回し型 高台、进入了木门。

进入了木门后小波发现这里还真是 别有洞关,从外面那个小破木门还真看 不出来里面还有这么宽敞的场所。原来 这里是类似神庙一样的地方、驻守在这 明的是各方神灵。小藏跟他们说明自己 的来由之后。众神先是亲切接见。寒暄 了几句之后突然面欝凶光 1987 四部 时快,一个斗大的差子对应, 建的面 1 飞了过来。小渡躲闪不及,还好贵人会 大, 斧子从他头上擦过, 将地面砸出了 老大一个玩 月 選二语不谈教钻了途 去,本想已经躲过一劫,没想到其中 个门神模样,就是刚才飞斧子那个)的 也迫了过来。



於中。 人名克斯亚 此人生不能手 速度快而和大喝带直接躲开, 万季的思 在 n 字 的两领共有六个 探询可供。 推議身、共口其中語有清具可含 净 通过左边... 个、商业验开飞给并得到其 中两个连具 其中之 敷密的 5 球响的 離像オ可取得 、准备跨越巨人跑到另 外 功夫 这时门神穿然披腿开油。 走要躲开它。不然被那么大一个脚丫子 踩 下可不是调着玩的。右边的小房间 甲 0 有 进具, 不过右下拐弯处有一个箱 子里可以取得100块钱。最后在右边最靠 下、里面有 蛤蟆雕像的房间里拉动雕 金额周一条出路,





少地往上击, 1、2 惊, 在这里 看见了 位差束价益的老爷爷。原来这 位素若各触是以几何在歌声中提起的每 师、对称评招在意的他对于小湾不称呼 他力 导师先生 有亦不滿意。刚才那 些证据原来都是他专样的,而且他似乎 也知道引导小波发现那直门的小在(3 ツル)。対于小倉岡才的表現他輸出了 35分,而其他评价也相当的任,不讨异 看这位导师本身就不太靠潜。根据成 缴, 导师给了小渡 套见习勇者装备。 而当小渡询问如何见到能够帮助族人实



短周边的时候, 异肠传话小牌, 需要护 创新上的空缺处全部用宝石造满 别时送给了小渡一块火的宝石,吩咐小 湾同型団体ク森。





了,由于有了全身装备和红色宝玉的支 持,不仅仅可以打倒路上出来的怪物, 还能通过路边的意获得补给。通过红色 和打碎地面,以后小波在冒险过程中尽 量注意这些细节。在第一张小地钼的 左上角有一只口版的试炼与!おためし 鸟),当小渡收集到一定数量会变得越 来到得到,

这里有两种前进方案, 一种是从起 始处向左,另外 种是直接从起始处向 上。 值得主意的是应在的话可以在一个 有类似与灯台的场地用宝石攻击触动红 色机关引发浮游腾板拿到一个平时探不 發的宝籍 而向上的话可以在刚出口处 玩家开始操纵小波的时候,小波身 ,使用跳跃中的宝石攻击挖开地洞、进入 B1F。不管怎么走都可以,两边绘的都只 是初期补给诸县, 食不食无关及要。日 的郑平有一个、就是整个区域地图左上 直接不同 。单的通路。

## 

28 14 大地图上的长冷跳场、小油 终于来到不归的少薄。经过长金裁涉的 小選还在梦想变成魔法师使用传送魔法 咔, 初在 旁看见了 条类化小构的动 物。这动物除了那点像螺丝的除以外跟 和一提一提,小牌爱称其为"螺丝螺 、不料相动物众外发威强开了自盆 大口呼唤来大量同伴。千钧一发之际小 黄ি被一辆路过马车至的人 ~把救走



是一名水人族。他看到小海连本地出名 凶猛的"螺丝丝"都不认识、就物何小 渡是不是从帝国来的、没想到小渡连帝 国都设听说过。这时这名水人族才想 到, 询问小波是不是干压一次的修人。 得到肯定后能看出来他无比高兴, 他说 对于他们一族来说,没有比旅人出现更 加幸运的事情了。俩人经过商量后决定 前往附近热闹的村落--加撒拉村庄(ガ #508T1.

## 加撒拉村庄



来到加撒拉。这里果然热闹非凡。 听说村中北边有盛大的马戏表演。小建 在村中一直向上走来到了马戏团的大帐 **能**前。在这即有一位拥有超级人气的描 族少女米郷 (ミーナ),在表演过程中 她还向小波飞了个吻,只有十一岁的小 渡赶紧害签地拿头盔挡住自己的胎。

这时听旁边马戏团的常客们说出大 準了,这个乌戏团内居然有一个名叫乔 非 (ジョゾ) 的火力幼仔。能既強助 火、十分醴目、可是这几夫却没有登场。 马戏团团员们整天青着脸四处寻找,不 会错这一定显那只幼龙被别人肃走了 这可怎么办才好

小准据资在这里也没什么细密、就 从马戏团的场景出来进入正下方的场 景。在这里有一间很大的建筑物,十分 祝君。小孩刚要进去,就听见一个安卡 鉄(アンカ族)的女人似乎在叫自己。 铜胜 "哎,小孩。你东张西娘的

千什么呢? 投現阿胜(カツツ,有什么事?" , 渡 "那个 其实

阿胜 '你说什么'被输走的幼龙'不 好意思。我们这些骑士现在对付别的任务已 经焦头烂额了, 你说这个回头再说吧。 小讀 "但是 那些人会很麻烦的。"

阿胜 "彼此彼此了。还有,我们 这些骑士也有着自己的责任,小孩。有个 家伙在宿屋杀了人。在我眼皮麻下的加撒 拉为非作歹,这件事绝不能放手不赞。" 小渡 "… 我知道了,我自己想

想办法吧。"

写字 問題,不好意思導小榜。 を 40 改称大人が見文柱、振動匠 **亚额验 1。但会把那个找出来** 

~~ , 下的, 海回到那个 岔路 商平森大吃种酱色价值人口



中海知。昨天似乎有一个坏兽人带着幼 龙出现过。而位置、大概是在那个被废 弃的教会附近。小遵得知了这 有用的 情报后回到骑士阿胜那里。

同胜 "哎呀 · ? 这不是刚才的 心辖公。怎么样投到幼龙子吗? 小波 "没有'我正在找'"

网胜 "是么 例才不好意思、是我 不好。省什么非能够帮用上价的地方么?" 小寶 "哎?頃 啊 对了 确实近到被废弃的教会怎么走好了。

"这还不简单。被废弃的教会 就在納哈多平原(ナハト平原)的东方。 从这里的里侧门出去就可以了。我会跟 门卫说故你过去的。

111 TOP "我,我叫小篮 阿胜 "那么小路,一路小心哦。"

20 U. '被废弃的教会 小渡、 **拉有一个请求。** 

小馆 "什么? 如果是我能够办到 的事情什么都可以( 第马 "是么?喝,带我一起去吧?"

得到女神的眷顾,他称呼小渡为幸运之 豐。小渡得 得力助于自然非常高兴, 口答应 ? 下来。两相作用、小涂斯利 场结识了第一位围伴。

## 納除多平田



进入平原。地图的右下角就是被成 **身的教会。油注意这时候地图上的小怪** 有了一定程度的增强。青鲜经常大批出



该 而且还加入了全新的悍物穿山甲, 通过连续按中宝石攻击形成的范围攻击打 例它f]应该不算困难。另外值得注意的是 在地图下字部分中间的一个小角落, 通过 七岭之石可以得到 只Q版的试炼岛

## 【現在でられた勧告】

動的發越 物价多不原 遵驾人 并人了被废弃的教会。只见一所10.平法 大火烧器的房屋遗迹在山坡上探探流 坠,两人顿时感觉这事情不太妙 止在 说着,基马突然发现了 处隐藏的门。 人商量了一下, 随即进入。 进入后是一处气氛紧张恐怖的地下 二奇, 省告利用宝石政治触动红色机关 妙万游踪扬 外后跳下去, 新敌人散 **特会防御但动作缓慢**。利用连续按应该 可以简单搞定它。下层也有 个红色机 关触动后取图出现宝箱, 打开后得到一 个饰品, 之后破坏掉那一排回块 共两 排的石头后可以打开 个宝箱并在石头 后面发现 条语路。

进入后正前方又是 个机关,这里 要主景 字母前槽好字石新圆条。因为 1. 森走到机关处会同时出现四只怪物。 天上ナト都有、如果しる計量やコニ網



政击的活可能会有麻烦。消灭敌人后触 幼开关王而门打开, 小渡进人。

进入地图后, 着马上就要而对 个 默舞和穿山甲, 击倒后仔细观察地 形。下屏有一个箱子和Q板的试炼岛首 先取得、然后通过梯子爬到上层。小渡 首先的任务需要将所有题下不计时的机 关全部打开、然后回到最初站立的L形高 台处源下那唯一的计时机关, 然后火虚 通过之前踩机关升起的路脚石, 在策张 的时间达到那逐渐下落的石头处便可以 来到上部 个很小的高台处。触动这个 高台上的机关即可使计时开关后面的石 门打开、小渡返回L高台进入。

房间很小、消灭敌人后从箱子里取 敢情暴马甘心跟着小渡混就是为了 | 得钥匙(罐)。这时小渡发现地上有一 外, A. 黄杏 异光芒的阴雾。 统谓音一下却 春无反应, 无奈只好向回走。有了钥匙 29 十可以开启机关众名的那个房间最上 16的第三,过去 试果然好用。 进展 www.stander. 全部消灭后其中一扇

> 进去。毛又是一片广阔的空间。找 到地面的医全野动即被传送到B1F, 利用 取马可以非得友情的残片(友情の欠 片1。然后找到 处地面有破碎物或2 地方使用空中宝石改击可以再次进入B1F 取得O版的试炼岛、还可以免费回复。迪 过上层连续跌跃的几个小高台可以通往 中央懒带的事台。用宝石攻击触发机关 可以刷新出一个宝籍、里面装着力之腕 轮(力の腕轮)。

> 从这张地图的左边进入一个小房 0]. 仍然是消灭敌人从箱中取得钥匙。这样应 这就能开启外面的锁了。先触动这张地图 下层唯一的计时机关,然后火速爬梯子底 (途中还可以取得一个O版的试炼岛)。 触动机关浮游路板出现,利用路板来到 地图右下上锁处, 开锁进门。

存拢 " 每一型两两件 专问到了最



告进入的损区, 势用雷石政市缺发机关 出现多路路板, 建之前千万别全7把章 边 块石头推落至底层以便以后上 来 无跳动机关打开达处 扇 1, 然后 从这些地图右上的通路来到一个小房间 排至大钥匙"大きな键" 原路返回最 初的南田、利用两个写游踏板跷跃至地 附右 > 那扇刚刚开启的 1, 进屋后再使 用大钥匙即可打开那把与众不同的秘

进厚后 ... 人终于找到了那只名叫乔 泰化火发幼仔, 但是这时候 卫巨大将 兽哲从水中突然冒出袭击 人 怪態的 单发改生力不是很高的。但是改主领率 子传 肾实小波只要 直站着怪兽跳跃 攻正疑能轻松散胜、掉血比较多的时候 吃个和血道具即可、故胜经兽后小独得 到绿色宝玉,并且也和那只小龙成为了 SZEE S



未郷 "芥泰 你专事嘛?"

乔奏 [ · 龙语] "阿胜,我们在被废弃的救 小渡

会打倒了那怪物。 阿胜 "啊哈哈哈哈 太好了! 省

得它老是逃跑。果然有两下子嘛你们。 我! せい何的勇气表示敬意 · 第 "这是" 发的 是火发的物轮

阿胜 \*这只有执行正义的人才能 够接受,我们躺士的证明。你接受吗? 小渡 "我会努力的 绝对不能事 负信任我的阿禁。



2 81 都要以平的 作也是 米娜。 × 98. 189 53

阿胜 "你把乔姜的性命当成一件 商品,这绝对不能允许。 小波 "哎? 等、等等! 是不是哪

里捣带了 \$H R\$ "恐怕不是吧。这孩子听说 你们去救乔赛了,就自己来投案了,她 就是把乔赛交给盗贼的那个人!"

. 19 光幅

阿胜 "不管有什么理由,生命是比 任何东西都要宝贵的东西。就算是自己的 性命, 也是独 无二珍贵的东西。

小寶廳中突然闪现出妈妈倒地不起 的垂直、物祭助说 "牧轭道 我知道 的 付是, 正因为如此不能再对米娜可 如幼稚子

原胜 "哎呀、不管何时都是这么 个直接的孩子 对了, 你还没把这件 高传出去吧" 米鄉

米鄉 足、是的



看什么 m 上 x 比如说这些新来的家伙 1]。我知道了,你已经不为便再回马戏 闭了吧?那边我会好好解释的。

米鄉 "请、请客关照 小湾。" 

, 跨得到了 x 发胸轮, 2 后的战斗 中就可以通过81键案进行防御了。并且 未提和乔泰也一同加入了队伍, 如果想 要交換搭档的沃可以在密度量成。

有了吸作主意便可以在纳哈密中即 的右 南亚美国跳跃和广宋美政主题至



原来跳不到的地点,从以 地域越上加 的出口的进制现象表基、现象表基 华 的曲标是标水状态。并且敌人比以往出 现的要诺大 些。不过玩家现在没有必 要冒险去地侧左侧,现在的目的地是右 側差、ちつま村(ソン村)。



宋村是一个非常丰富袖珍的小村庄。 小倉等人 讲来 脑壁去就看见一间筋防 的村长屋子。而当小渡与村长交谈时,却 发现村长早已知道自己是旅人。

村长 "你们终于来了,放人。如果遗 到了困难,不论是什么都跟我说说着吧。"

小渡 "不好意思,我们想渡过叹 息官泽、继续前进 … 付长 "这可不行。"

小建 "啊" 可你刚才不是还说 不管是什么都可以么 … "叹息沼泽是被污染了的沼地。

在那名地周围发生了许老可怕的事情。 , 度 '但是, 我们无论如何也要 前往邪边去

村长 "是幅 既然旅人这么说 了, 那么我告诉你。从很久以前开始直 對双在。这村里一直有波機工人(カン

ジキ职人 小渡 "那么来他做一个不就好了么"

不行吧、那家伙恐怕够呛。

数耳来,这个村庄就 直没有制作遗孀的 村料 如果去加撒拉的市场应该是能够买 到的 但是我们 行子跟加撒拉的关系比较 萧彤 直普通栏民前往加撒拉都很受影 响, 得久以前就这样, 现在依然如此。" 小连 "呼,听你吃好像很能办。好吧!

那就先找村子里的液模工人商量一下吧。" 于是小波等人来到了村子最右边的

\*如果你有反省的心,就看 小屋里,找到了滚棚工人。

工人 " 哎息沼泽是无法渡过 的。 遠續找虽然金徵,但是现在村子里 資有材料。而且麻烦还不仅这样,对于 在附近居住的我们来说,可是绝对不想 去特意撰述那个不掉的沼泽。"

度 "但 但是 性 "但 但是



IA 让你的那个水人族的朋友 软着你们过去不就得了? … 按是很讨 及陈人的。"

(328 P

工人 "哼。拿到林科再来吧,形样的 1. 新教教会的训练。 因为这是我的工作。"



众人听完村长与职人二人的长篇大 论信。众人决定接责 马车直接返回和数 拉村庄的商品购买制作板模所必需的谜 具"マコのつた"。买到之后众人考虑 之后还要前往案冷区域,顺手从建具是 买一些热牛奶【ホットミルク】。

然后直接乘坐丁字路口的马车又回到宋村。把道真交给工人,熟练的他很



快就将板模做了出来 (效果是在収息石 译中仍然可以起跳)。



广側的収息平原中、左边的安多 変合地(アンドア台地)是我们的目的 地。良好利用左下的限时机关可以取得 (兵的斗艦(士兵のマント)、無然入 子の主機、但也算是比较实用的進 長さ、而常機制於目的地、必須首先便



期難就學會至改成者離某有使用中叫 处性立的高台號,用宝石改击轉色則 文體之業等更有地的一块色質之為 上的云头才能够對於。值得 复的是这 光地接下下的处于发生。 新地提取不小時差 它的体力形率。 高是机动性一流,再错助水中的优势。 指于指微发布工程的心的活力必要 接行程能。如果率更打的话,或土巷 建筑的节模件。现

## 14 95266



第、包括的主要在人是水石巨人和 等丝火、螺丝水及然速度块并且会的 即,但是此近低的体力注定不可能的小 混造成过大的麻坑。而水石巨人同完全 不同。练为组合的。即方全使内则毫 能的手管效击外。居然还可以而石块远 那实心中波。推荐五挂接过,当然也 完全可以与某处于一周。利用A在巨人 点度模型的效命房后—其周旋、注意较 开扬知的名头即

東三区城里一上東面对向股是一只 於市後之。先去與我但海線也 於市區與兩班的模型。小這一個都近马 片中也未進击灰家。基本打立与第一区 域的放入一样。但是由于两岛的清耗问题。及在小波身上的针给岛岛能已经不 形成之年官,打打逐增率的波的透 排。如果要消灭他的话切还的第一定是穿 域站,还随时的第一个区域后就能到达。 (字写——水公)(字写——水公)(字写——水公)(

## 5 ELL-BUE

基为 "回去么?小渡?" 小渡 "等一下,我有件事想要输 认一下,大家请退后"嘅呀!"巨大的 门上被小渡钻出了一个小洞。

米娜· "好、好厉容、小波" 基马 "干得不婚嘛····!" 乔赛 "哔哔 (友语)" 小波 "哪環、这点事情我还是

路店な人进入 (チラールペシ)。 出入后/場合と20月7 一世寒。 夜个河 比外面还更冷。推动远处左边的雕像树 新山南子, 打开后影响。最终与前,是 等上表现象多字形。 概括利用途全宝的 转跃或海岸上郊空的信息之处。 零直除 来高,进入后是一个丁字形的银小的空 间, 另侧地对上场色的织头网部出一 小箭下处区一块两部

通过浮游路台进入下一个区域。 进入这房间后小渡发现分上下两 层,上层有红色开关的地方似乎还过不

出川后打开所在房间上方展末間 の一大算星光灯文や地址中前差 大的房町「。这時 WIEが探入、但総決 以下移り屋外、長子高过地が开デ可 以取新的 个官用、地品等中央共市的 之中地色型整整加水石里人が创立。,, 心村、进入后的原向型来再具影整か 一个成日上的创造。,消灭后有解大了 幅延度以打开州高的。但是被过程 是波揚的官家及后期能够打成后是, 上的网向。进入论作星影響度向同 研修性度是

刚进了这间门小渡吓了一跳以为是 死路,整个房间被高栅栏包围。等仔细 看才发现这房间是被栅栏包围的,由

深游路台超成的空中解集。 當試了一次 以后小道才发现,这些常游路台的杂数 时可都是有限的,以往那种情象新理的 數數方法已经不再适用,发挥体人精拳 山的着力吧,经过二次连续而又准确的 表版,小波通过了这个房间。 出口小道数发现了水平就身份,此

域的原 一个房间。在上层的两千里可以 索到 把钥匙,然后被发出关节下层出 现实海路台。马上回头,重新通过空时 将桨,来到之间有一扇锁着的的防房 1或是它中将桨左的均平。6份1。拿 料料等的的制度下凹条,小道架分 等等。10份10分割,10份10分割。 有着的小道扑来。由侧两只全的右右 操作。小道此一个星面接往的房间。

先打照何只米石巨人后,小微发积 这个房间有两个屏檐仪文,于是用石头 还在信其中之一。自己给上了外十一年 上,原则由房间架地层中打开,泄那房 内之前小遗壳进入。启畅推的被地名之 持住的房间,进去之后包至一卷十一次,他上有一句以打两间区域,小贵用 红色建筑宝玉攻击果构成功进入,在这 里不仅在为Q底的试路与50以第,在专 审求用的场路。第24、1900年1

回到有两个踩踏机关的房间, 如果







同來以思難如機能行列机美、螺線 向下於日 定记標準紅色的大台发动, 於極左 居便央地推得到那只此為為, 再練國家。进入右左角的小屋,用朝起 门门。如前面對于一月的大人工等雙升的 有人也,維持可以因为人工等雙升的 ,終于可以因對人工等雙升所 行。 1947年 1948年 人 工程機能的大號了,小是鄉着路回到了人 口。打开了那把棒艇的大號。

进门后峡入大家眼帘的是 座冰的 春华大厅,而小完站在人家面前。小渡 本以为老友相逢能吹客一场,却被小充 无情的告知能得到女神祈祷的旅者只能 是一个人。两个人为了实现自己来幻界 的初京,拔刀相向

小完的攻击方式基本是远距高攻 市,分火球与冰锅两种。冰筋比较有政 防,分三向向小顶坡去。而水球总是与 小完的防御技能水堪同时出现,就过冰 堪做是对立他的好相会。总的来说,提过 水等通效由是基本战术。而过于接近后 外完消失到基本都在市场资后的远处 但证,基本上少常维度的一个BOSS。

小強胜利压小充得青色宝玉(青**の**宝 玉)交给了小嫂,并约定下次见面的时候 数是 人踏上自己命运的 战 这时厨神 搬少女的声音再次想起、铸待小滩的究竟 是什么转的命运呢? (未完特徵)



DE0	本一、译名 梦红	]騎士5世紀传播		CERC
FOL	ATLUS	7140日元	200683	AT D
所の計画	DVD ROM	日版	1人	103KB

大陽的形勢日益景张,內伊朗王 國和古朝董伊鲁王國之间的战争一触 即泼。为了阻止大陆再次陷入战机,海 兩面襲擊一行限止任了內伊爾王國軍國 的计划,并且进入古代遺迹凋妻

## LIIA 提昂西鲁特篇

為學術與新祥 孔剛走也透透,便看 到走朗蓋伊魯王國 大爭手之 的加里 陸下降為斯隆斯巴達成,在斯库米巴中 志有- 只不會见过的要發採,也許主意 便传说中的古代生物與器 冊古朗蓋即 第1里線於係養土長和因此於 可如明



该国对和平维持军毫不信任。加里库虽 然不想欠和平维持军人情,但为了保护 部下们的宝贵生命,还是与赛熟西鲁特 等人合作战斗。战斗的地点在两利路梯 亚王国, 古朗美伊鲁王国的基础得容易 引发战争、但是加里库等人的目的只是 保护自己的国家。因此古英阿斯也不好 再说什么。这次的事件充分证明了罗库 拜齿将军的"谋反"行为,肖天掉斯岛 利,巴后加里库。决定立刻带兵返回进行作 战准备。为了阻止占朝盖伊鲁王国引发 新的战争、寨路两条特 行决定继续追 **学途之天天的变异斯库利巴。在刚才的** 战斗中,加里库注意到塞昂而鲁特身上 **的发的光芒,并发现他可以弱化斯库利** 巴的奇妙能力,因此产生了将赛品贡鲁 特邀補回国、利用他的力量控制斯库和 巴的想法。

由于变异的斯峰利巴,為失在西利路 擅亚王围境内,因此众人决定先去通知 复照线,让该国做好防御催备。在西利 跨级亚王国王部,小好精何取还遇到了 日相识,不过控制是到琳的竞争对手,两个小妖精人吵一场,必好有赛队西鲁 特在帝专职招继。

返回和平維持军本部、从副司令阿 伊扎维口中得知。现在赛路两角特拥有 的弱化斯库利巴的能力与超级处听力 样,严重职女手术为赛队开鲁玛根来的



 露米鄉的指示,在1事桥附近果然发现 了变貨幣條利巴,但它却在召喚出大量 怪物后追往利泉業村方向。将灭棒怪物 救出工人后,務居島特一行立即去走, 最美村。不过这次又扑了个空,只从村民 口中得對有樣物沿海向东前进的消息。

赛陽而鲁特一行一边向东前进, 边搜集情报,终于在古明萧伊鲁王国主 都找到了变异斯库利巴,并与露法斯合 力格其首次。变异斯底利巴死后竟然变 成了古伊朗王国的士兵、难道传说中的 生物兵器就是條格人类变成变导振库利 巴的武器吗"或者说现在出现的斯库利 巴原本都是人类吗, 不过由于在古代遗 济被打开以前很早就出现了斯库利巴, 这样的可能性并不大, 因此众人判断 只有变异的斯库利巴原是人类。在战 5中,加甲库和霍法斯位平提到了某种 兵器,这号起了古莱阿斯的重视。虽然 对和平域持军 直抱有故意, 但这次若 不是赛昂西鲁特及时赶到,这个城市很 有可能被变异斯库利巴摧毁。因次加里 **店租然不惜原,但还是向寒思而鲁特** 行表示感谢、露法斯更是对和平维持军 的表法有了些改变。在王宫附近, 春島 西鲁特听到了古朗蓝伊鲁王国国王与中 纳的对话 国王命令中将使用人类做某 种试验, 难道是他们使用生物兵器将人



**坐** 变成变异斯库利巴吗?

事情告一段落,发露维娜返回和平 维持军本部汇报情况, 古莱阿斯、法 尼爾及赛昂西鲁特日继续寻找失窃的 资料。在内伊朗军的秘密基地、赛昂西 集排一行发提内伊朗干团代表、也是国 王的比托里奥正在与罗库拜因将军的部 下交谈。于是立即找他们需要资料。但 得到的回答却是战斗,结果只好以武力 将士兵们解决,只有比托里奥逃亡。之 后不但夺回了失窃的资料,还找到了波 多拉多语写成的书籍。审问俘虏后,得 知在古朝蓝伊鲁王国王都被由赣的变异 斯库利巴拿伙是罗库廷因将军的多部下 苗路纳多,他曾经带领士兵们进入古代 遗迹 英技古代兵器,但走出来的前全是 变异能度利巴。

到此夺回资料的任务顺利完成。不 讨古莱阿斯看中了塞昂西鲁特优秀的战 斗能力和法尼露的知识, 因此向麦属维 螺将二人债来,.共同完成S级指令——维 健县拉内伊朗王国罗熊拜因将军的部 下。而且古莱阿斯没有将刚才得到的波 老拉多语书籍空给蹇霆维娜, 因为他将 塞昂西鲁特和法尼雷两人要来的直往日 的是调查这本书籍的内容。

在大山深处, 寒昂而鲁特一行找到 了波多拉多人的暂住地,但他们似乎因 什么事而突然揣定。在这里仔细寻找后, 找到了一封写给配鲁纳基博士的信笺。 信中提到了商会罗摩拜因将军之事,法 尼爾还找到了一张奇怪的地图。走出山 中小屋后,与比托里奥和内伊朗士兵不 树而遇,看来他们的目的是找配鲁纳基 博士。见到赛昂西鲁特一行后,比托里 奥立刻撤退, 只留下士兵们战斗。将内 伊朗的士兵解决后,事品两套特 行業 船出海继续寻找波多拉多人。在船上与 白农人吉库瓦鲁特联手消灭了突然袭来 的斯库利巴,由于他也要寻找波多拉多 人、因此成为赛昂西鲁特一行的同伴。下 船之后商人卡朗委托众人护卫他前往托 托村, 由于和平维持军的宗旨是助人为 乐、而且也是临路,因此在征求了同行 人吉库瓦鲁特的同意后,赛昂西鲁特接 受了商人的委托。

找到了波多拉多人后,吉库瓦鲁特 向他们询问了龙脉的情况, 而古莱阿斯 手中的波多拉多语书籍也是关于使用龙 脉力量的资料。但由于作者是被该多拉 多人放逐的配鲁纳基博士,所以这些波 多拉多人坚决不肯继续解读。不过目前 的证据已经可以证明配鲁纳基博士确实管 经与罗库拜因将军合作,只是不知详情。

应副司令阿伊扎座工报之后,阿伊 扎库命令赛昂西鲁特和法尼露组队继续 调度、被排除在外的占案阿斯立刻表示 反对。但顧司令却说察员两条特和法尼 震步度定行部, 大等阿斯市里政众部, 名 然古莱阿斯心中不服、但却没有别的办 法。 之后襄易而集结同宿金休息、当附 睡了没名久便听到门外传来阵阵隔乱之 声、简要在互斯利村又出现了大量勘查 利巴,随后立刻与麦露维娜赶去帮忙。在 5.断利村内、副司令阿伊扎库在奋力战 4、并且下令计全部;反撤退、事品而

鲁特和麦露维娜自是不能一走了之。结 果虽然二人最终消灭了斯库利巴敦出了 没来得及撤退的士兵和阿伊扎 库期司令, 但没有得到年何 孝勋, 反而因不解从至令 被阿伊扎库副司令批评

摄. 次日总司会 **布鲁迪斯命令赛昂** 西鲁特汇报配鲁纳基 博士之事、并派遣岭 寒昂而鲁特新纳任 务 寻找配鲁纳基 博士。〔看来 确定是官事一 级压死人啊; ) ) 在边境的小村内, 高品而集结—行搜集

到一张配鲁纳基博士的情报,还找到 7与配套纳基博士相识的创油,但创 由对和亚维特军相当不遵, 不肯告诉 大家任何配鲁纳基博士的情报。而解 迪对和平维特医不满的质因则是在多 年前自己曾经被配鲁纳基博士搭救。 之后目睹配鲁纳基博士险些被和平维 持军杀害。此时村外的隧道突然坍塌。 朗油的宝贝女儿被困其中, 寨部质鲁特 一行立即前去营救。由于自己的心肝宝 贝被和平维持军所救,朗迪对和平维持 军的看法发生改变、并认为寒岛而鲁特

值得信任。向大家表示感谢之后, 明迪亲 自带路领大家去找配鲁纳基博士。



见到配套纳基键十后、终于等油了 整个事件的来龙去脉。原来和平维特军 赖以生存的古代兵器中的龙玉直接吸取大 炒的新量,由于整个大陆被结构封闭。龙 玉吸取能量导致大地逐渐失去活力, 如 果继续使用则很有可能导致大炮灭亡。但 阿伊扎库副司令却认为古代兵器是和平 维持军的象征, 更是데止战争不可或缺 的武器。因此坚决不同意将其签下。并 且派遣和平维持军士兵追杀坚持要将古

代長器落下的配養納基備十。古前落伊 鲁王国现在手中的兵器要吸取人类的力 量才可使用,而当年阿伊扎库命令配鲁 纳基博士进行的试验也是要利用人类的 能量取代龙玉、因此配鲁纳基博士空决 要富开和平维特军。之后配鲁纳基博士 贝好利用零库鞋织将军警兴效国引起动 希望能供机絡和平维持军消灭、然 后让古朗茶伊鲁王国统一整个大陆、彻 底取代和平维持军的地位。这样做虽然 会引起战争, 但至少比大地灭亡要强上 许多。而和平维持军总司令事集由斯却 对这 切毫不知情。

> 当古莱阿斯向配鲁纳基博士询问生 物兵器时,配鲁纳基博士提 出了条件 先将和平维持 军基地上空的古代兵器落 下停止使用。虽然 古莱阿斯贵为 总司令的宝贝公子。 但这件事却不能 私自做主, 因业业 请配鲁纳茅博士返回 和平维特军本部与 父亲而谈。但曾 被和平维持军 士兵追杀的配鲁 纳基博士不敢以 、 身犯险, 最后让朝 迪作为自己的代表先去

」投赛鲁迪斯该谈。

事鲁油斯虽然身为和平维持军 . 的总司令, 但是却对龙玉和追杀配 鲁纳基博士豪不知情,因此立刻把阿 伊扎底叫到会议室边间情况。喜到如 今阿伊扎库对自己的所做所为毫不隐 廳, 但却対降下古代兵器持反对策 见,不过由于是总司令的命令,他只 好服从并去做准备工作。然而此时关键 的龙玉却被人盗走,古代兵器从空中锁 缓落下。更让人奇怪的是并没有可疑人 物出现在基地中,因此占美阿斯怀疑此 事为内脏所为,而衰露维娜也在此时突

然消失更证实了大家的猜测。 古代兵器刚刚落下, 古朗蒂伊鲁王 国和西利路提亚王国的军队便杀向和平维 持军本部、寒昂两鲁特一行立刻出发、迎 去去餅茶伊拿丁国军。次次室领去餅蒸 伊鲁王国军队的是一条手之一的算法斯。 这让众人十分迷惑, 按道理说他对和平 维持军的敌意远不如加坚库,而且他 也并不是那种好战之人。结果战斗到 一半、古朝董伊鲁王国中将突然现身下 令军队撤退并将露法斯带走、事后不久 还发表声明这次讲政宗全是蠢法斯的个 人行为、目前已经将他流放。而西利路 提亚王国那边也是准将的个人行为、夏 被丝已经将该人逮捕。由此可见在两层 中确实有不少人非常仇恨和平维持军。 但是也有很多人支持和平维持军 ...

表露维娜的任务是在和平维持军卧 庭,从背叛族人的叛徒手中盗取龙玉, 也就是说背叛者就是阿伊扎库。当年为 了阻止战争, 阿伊扎库背叛了族人, 而

主張D 田州及安東女権軍下本一同会長--时间内途至安全地带。 友军的能力很强,跟 他们给夺经验才是本战的支撑。在塞井實为 体力不足的士兵回复体力。

2、三岔路口向违进人西科路提亚王国王都。 3、进入王郡后 直向上,与古莱阿斯和夏

學性交換后去發展。

4. 汲丽和平维特智本部, 拉副前专工程。 出失级同族利路德亚王国王郎, 在城市 中与同伴们对话后凹宿屋睡觉、存意、出发。 6. 出城南下前往工事桥。 放人会不断出现视军, 注

**意保护工人安全。** 8、 去リオレ 村収集情报、然后向东进入 去侧盆伊鲁王恒, 9、在沙漠小镇影情后去古期差秒鲁王区

10. MISSION3 敌人数量被多、注意保护 市民、要全力攻击变异斯库利巴、以免它逃 出平方.

11. 与是雪娥娜对话后视古莱阿斯、细醇-A RL FE

12、ゼルドック街购买白バラ各水。然后ヤ - ジェン村下面第二个场景。 13、对此场景内机关使用白八号香水开门

14、MISSION4 让法尼德使用·次活魔法 便可消灭逃跑的士兵,因此其他两人一定不 要冷得太蠢前, 此外敌人还会自相残杀。 北大。 直 西北即出 源人巴西塔守 15 しか経済

16、健康里放人又多又强、量好快速速 節。 ま出除連后製 二个场景有小層可以存食 休息.

17、与宿服主人对话, 询问用才出服男子的 情報。然時感因上一场景教他。之后从档路 华石泰边进入军势,

78、MISSIONS 量好率先锻炼一下、提高 自己的疑别。先演灭敌人中的28城士兵。在 己方队员委还时要及时回复。将三名近身敌 人消灭后战斗会变得非常轻松。

19、返回宿屋场景景的出发。 20、与白衣人吉森瓦鲁特对话。然后与船

长、船员对话。

21、M.SSION6 吉库瓦鲁特一人便可对付 - 只新鄉利巴、飲人有四名奈兵增援,不要 1 让它们靠近船尾的女棒像,还要注意为乘客 可無体力

22、出村后一直向西。 23、MISSION7 快速前进将敌人走向波多 拉多人的路口挡住。不让敌人攻击到他们是 本战取胜的美疆。

24、返回和平螺特军本部。 25、向副司令汇报后去宿服、听到骚动后出

门与秦駕增屬對话。

26、MISSIONB 阿伊扎库根强。较方队员 也很强,因此本战非常轻松。 27. 杜总司令汇报, 古蕉网斯加入

28、从西利路提业主国主都南下、进入ジュ ワイナ村、与島里面房间的明迪对话。 29、VISSION9 要在二层载小弦,前两层 只要主意个别向小孩子靠近的敌人。第三层 即要先使用不被敌人发现的特技快速移动到

小孩身边,吸引敌人的火力。由于空气稀薄、 我军和小孩都会自动损失体力 30、技能追对话后包去睡觉。第二天跟他一 起找博士,之后带博士园前油家。

31、该回和平维持在太恕 32、从古代兵器出来后找总司令对话,之后 找到古莱阿斯 最后返回可令部。

33、MISSIONID 放人提军很多 定要先占据有利地形限上其通过。注意回复 和使用大范围魔法、击败露法职便可过关。 34、购买好装备药品后进入本部基地,进 人以前门口大量士兵集合的仓库,从井口 下去。

麦葉物理がを是他的豪生女儿。因为阿 つ ( 能得到族人的认可, 她只能隐 韓ラーをサルジ会身边個机而动。但是 产单键的规、畅拓给一销面错、没有格 皮支交換族人而悬將其帶回到和平維持 至太兴。高秋赤霞煌娜身世可怜。而且 生当有因, 但些會使和至維持军的入了 \*\*\*, 因此被暂时关押。将龙玉放回员 **经后**,古代兵器再次升上天空。副司令 四伊共産立即建议向お朗並伊鲁王国和 **共利益提示于国发动报复性射击、但由** 于现在能量不足只能等待一阵。总司令 **基集油斯表示反对,并命令赛昂而鲁特** \$P\$纳基博士带回, 希望他能变点的 直 生发射的合脸性。

带回配备纳基博士时,和平维持军 本部已经分成了阿伊扎库派和赛鲁迪斯 派, 总司令赛鲁迪斯也被关押在牢房中, 99日共共軍占领了古代兵器准备发射。安



好好职事纳基键十四、激用而事络一行 在 则前往古代兵器内部,希望能阻止住 何伊北岸的下一步行动。虽然打败了阿 伊扎库, 但古代兵器却自动落下, 順来 是白衣人吉底五套特龄和潜入和平维特 军本部盗走龙玉。在他口中提到了女王 斯库利巴。那是被封印多年的斯库科巴 シモ者, 中干和享維持変使用差も開致 大地逐渐失去力量。迟早大地会无力 继续将它封印。因此吉库瓦鲁特要会

阿伊扎库认为这次古代兵器坠落必 然会导致古朗盖伊鲁王国的攻击, 因此 建议先下手为强。但是大家都对他表示 反对、最后阿伊扎库曾然离开和平维持 定,准备用自己的力量去钥止战争。率 因两鲁特 行则是立刻赶往是靠维娜的 出生地搜寻龙玉的情报。此时阿莱萨的 尸体却也突然失踪,更让和平维持军乱 上加烈。

龙玉守护之里的居民对麦露缉酂的 态度极其恶劣, 原来她的父亲阿伊扎库 户经检先一步到达这里,打伤了旗长 并进入了严禁进入的维炼场最底层寻找 龙玉的制作方法。不过受伤的族长对表 露维娜相当信任, 甚至让麦露维娜等人 使用这里的设施去寻找阿伊扎库。在修 姓场赛昂两条特 行不但见到了阿伊扎 库,还发现了一艘古代战舰。这艘战舰 的艇长名为贝鲁比利, 在主舰驱动部分 严重物坏后,下今使用辅助动力系统微 速前进、但由于大陆被结界包围、战舰 不能脱出, 因此藏身于地下。那些攻击 该战舰的人目的则是存走贝鲁比利丰中

的龙玉。之前两方长时间的交战时,大 益上面生了最强暴恶的生物斯库利巴。由 于斯库利巴的无差别攻击和生活习性, 整个大陆的海域全部被占领、各块大陆 间失去了联系。贝鲁比利等人利用龙玉 将斯库利巴之王引出、并成功将其封印。 大陆服用出现了结界, 将力量输送到封 印中, 伯爾財物切断了外界流向发脉的 力量。也就是说在龙脉的力量都要点耗 在封印斯库利巴女王上、因封印逐渐弱 化的斯库利巴女王要在两千年后死亡. 如果正常使用的话龙脉翻会的力量可以 维持三千年。因此为了保护两千年这块 大陆上全部人类的生命、完全拯救这个 世界,一定要守卫住龙玉,而龙玉守护 **>塑的人们就是印象比利器人的后代。这** 华记载表明大陆上封印着女王斯库利 巴, 封印正在使用着龙脉的力量, 和平 维持军的古代兵器消耗着 龙脉力量很有 67能导致封闭失败, 将女干斯腐利严协 出。根据族内的记载,目前已经将女王 斯库利巴封印了一千九百年, 还要讨 百年它才会死亡。虽然阿伊扎库知道自 己的做法会消耗龙脉的力量,但是为了 阳止战争,保护摄影的人奉,只能牺牲 未来。与族长交谈之后,阿伊扎库决心 继续具投龙玉或者其他的力量来阻止 战争,一个人走上自己选择的道路。看 着父亲高去的背影, 麦霉维娜向众人表 市歌音后自了出去 ……

设回和平维持军主部案用而鲁特先 向总司令赛鲁迪斯汇报了情况,然后与 从司令-紀前往互斯里村投古库互鲁特 面谈。春鲁迪斯不像是当年拯救世界的 茶维、了解附女生斯库利巴的事情后。 立刻决定将其击倒维护世界和平、因而 向告席五鲁特询问它的详细情报。但是 吉佐瓦鲁特却说只有自己才能将它打 倒,人类只能成为累赘,还告诉大家现 在自己的力量尚未恢复, 所以要大家耐 心等待。

此时知道古代兵器不能发射的古期 蓝伊鲁王国军无视和平维持军的命令, 大部队杀向西利路提亚王国。虽然现在 已经失去了古代兵器。但和李维持军仍



然不能坐视不理, 立即派兵遣将阻止两 国的战争。吉库瓦鲁特的身影也出现在 战场上。不过他开始是消灭占銷盖伊鲁 王国军士兵。但在击退古朝盖伊鲁王国 军士兵后,吉库瓦鲁特竟然向两利路提 亚王国士兵发起了攻击、而他的使用的能 力却是将人类吸收转化为自己的力量。法 尼露不愧是科学研究者、现察事物相当 细心。通过这次接触、参发现吉库互鲁



特对古代的事情了如指掌, 却对现在的 事情 无所知。因此判断他就是一直被 封印的生物兵器。内伊朗王国的罗库 拜因将军进入遗迹后, 才将他释放出 来。干得大家立刻间去找配鲁纳基博士 态量对错, 但配套纳基键十也只知道如 果生物兵器是同伴副会无敌天下, 如果 是敌人那将是比斯库利巴还要凶恶方 倍的敌人, 并且认为生物兵器可以自

为了调查出真相, 赛昂西鲁特一行 决定前往请访。在请访中得到水品后该 向途中會与阿莱萨相遇, 众人自思又事 又悲。喜的是她竟然未死,悲的是她竟 然带绕内伊朗王国的士兵计划破坏债 迹。 法尼霸见到自己唯一的好友健在, 白是开心异常, 并且劝说她问心转音。 可惜毫无效果,两方人马还是要通过战 斗解决问题。战斗中吉库瓦鲁特出现并 日支援阿莱萨, 而势方的提至奢暴古胡 並伊魯王国的沃路萬纳中格, 腳让人檢 证的是沃路盖纳中将在战斗中使用手中 的装置召唤出斯库利巴。内伊朗王国为 了复兴大业借用吉库瓦鲁特的力量, 而 占卵基伊鲁王国则是利用配鲁纳基键士 制作的操纵装置控制斯库利巴。而使用 这个操纵装置必须牺牲人类的生命来获 取能量,为了这次的排斗。古朗斯伊鲁 王国已经牺牲了二十条人命。此时终于 可以确认古库瓦鲁特就最古代的生物兵 器,因此大家找到配鲁纳基博士询问将 其再次封印的方法。以前是用一种古代 魔法封印吉库瓦鲁特、该魔法就是在限 制的地域内将时间静止的魔法。如果想 再次将吉库互鲁特封印、必须将他带回 原来的场所。这也是内伊朗干国军要将 溃疡摧毁的原因。在刚才的战斗中, 法 尼雲还发现似乎播纵斯库利巴的姜雪对 告库瓦鲁特有 定的影响。

回到和平维持军本部后, 古葉姆斯 劝说赛鲁迪斯出兵,从古朗盖伊鲁王国 手中夺取将那牺牲人类的危险装置。由 于和平维持军的完旨是不与他国发起战 争,不允许大陆各国战争,因此赛鲁迪 斯拒绝了儿子的请求。不过古莱阿斯并 没有放弃。而是叫上赛昂西鲁特等人。 一起私自从古朗盖伊鲁王国军手中夺取 了装置。因此和巫维持能内部再次分成 两派,一派是支持赛鲁迪斯守旧派,另 一派则是支持古莱阿斯的创新派。创新 深不但协助赛岛西鲁特-行从古朗美伊 鲁王国平安撤离。还在瓦斯里村建设了 新的和平维持军本部。艾米也是创新派 的中华力量。在返回瓦斯里村后、艾米

35. MISSION11 被斗开始启来靠组绑会 投谜、但派不上什么用处,还是要依靠自己 的独力

36、返回和平维持军本部、之后图容录、与 宿屋素板の上人対话洗練ジュワイナ可自動 倒达,但可惜要自己步行图来。 残杀,而且致方也有援军,集中火力各个

38. MISSION13 战斗开始一分儿后, 敌 人士官长出现,要抵棄时间将他击毙。胜利 后可防宿屋睡觉存盘。

39、进入古代共籍动力层后, 交替攻击机 M. 海入基準的推出。 40、MISSION14 本战豐豐板景到何穿破。

快速调查阿伊利库劳动的桌子,为了开门。 前途或者法尼爾 定要跟着。 41 从找到麦露银厂的地方北上。 (地道已 经不能走了

42. M SSION15 数人名,但碧紫也有强 力支援、快速升级后切断位于两水晶中间的 主物动力测。 43、宿屋休息后与朗迪对话出发、前往ワス

44. MISSION16 注意保护表军士兵,尤 其是敌人堆里出现的那几名。 45、まノーストール山項界技术品砕片、然 后进入遗迹。使用从赛鲁迪斯处得到的钥匙

48、VISSION17 战斗难度不大、但BOSS 体力提高、維麻烦的话可以在夺到动力矿石 后撤退。

47. 将动力矿石镶嵌在左边曾碰到阿莱亚的 房间内机关上, 开启电梯。 48、去上层将收值水品取下后回来取去详值 水晶、返回和平维持军本部。

开始被人围攻,大意 不得。敢我摄军出场后战斗便没有什么难

度了。 50、回和平坡特率本部去法尼氟房间找博

51、去ゼルドック。 52、M SSiON19 从機栏进入、将巴库塔 消灭看拣起操纵装置,从注门离开战场。 63、去ワースリー村、在最左下自己家休息。

54、 查向东退阿伊扎库。 RR MISSION20 快速消灭下方的斯麻利 巴和阿莱萨、法意保护友军。 56、在ワースリー村得到情報后因本部、然 后向内伊朗前进。

致人是大量的斯库利巴 而且还有不少增援。开战初期比较艰苦,多 使用强力魔法,主意保护资高均等。 58 球童任意一人去保护士兵,然后去ヤ

ジェン村。 69、MISSION22 让持有特殊石像的队员 靠近敌人助御,等士兵发动魔法催眠敌人后 接近别的敌人。守卫路口的一人全部负责回

智规可 60、回和平维持军本部,与妖精对话二次去 各个场景召集同伴。(麦麗维娜在基地内) 然后去找博士。

顧来剧情后向东前进。 62、MISSION23 又是一开始比较辛苦的 ,一战,不过越打越轻松。阿伊扎库摄失一定 体力启会追随,一定要阻拦他。

63、从ヤージェン村向左一直前进,之后向 北进入タナーン遺迹

,84、沿路利用机关和宝玉开辟训路。 要抓紧时间消灭斯摩利 巴、第20回合主角会觉醒声装。注意为昏透

的以是XB的 實 66、返回和平维持军本部先技博士再找斟

67、去刑务所、先调查桌子抽屉得到小石像。

将一封信交给塞思西鲁特,这封信是从 小抚养寡昂而鲁特阿姨的遗物。信中提 到寨界两条特的亲生母亲就是露米鄉 也是一名和平维持军的士兵, 在与斯库 利巴的战斗中英盾牺牲。夜晚、霞米鄉 真的出现在赛昂西鲁特的面前,为儿子 讲述了自己和他父亲的故事。从外表看 来露米娜和赛昂西鲁特年纪招仿,完全 看不出是母子关系,而且似乎只有寒昂 而粤特能威哥到缔的存在。

第二天清晨,阿伊扎底部司令来访。 可惜他并非来叙日而是以朗迪女儿作为 人后, 常要操纵装置。为了保护元章、 赛昂西鲁特只好将装置交给阿伊扎 库。之后必须阿伊扎库的命中被吉库瓦 **各特和古朗首伊鲁王**团定的战斗阻 拦。失去操纵装置的古朗蓝伊鲁王国军 完全不是吉库瓦鲁特的对手,加里库战 政后沃鲁兹纳中将阵亡。不过被放逐的 數法斯及財訊到, 与裏思而無特一行会 力将吉库瓦鲁特击误。沃鲁斯纳中将临 死前官布露法斯回归祖国梁升大尉,并 填咐他要以真正的和平为目标。在这次 的战斗中还出现了很多由人类变异而战 的斯库利巴。

返回互新銀材后導到了麦露維螺的 情报、随后在和平维持军本部投到



代原先的古代兵器,这种做法会再次牺 牲大量无辜, 因此责蠢组姻来请求大家 帮忙阻止自己的父亲一错再错。新老两 代人的不同思想决定了两代人选择的不 同道路, 年轻一代认为光使用武力来镇 压根本不能解决问题。只能积累各国的 仇恨。因此改革才是当务之急。

在内伊朗境主国内,奏昂西鲁特一 行找到了阿伊扎库, 他已经召唤出了大 量的斯库利巴,准备向古朗盖伊鲁王国 和西利路提亚王国发动示威性攻击、绕 续用武力震慑住大陆各国。这样的做法 年轻一代自然不能认同,战斗之后终于 将操纵装置夺回。但一只银白色的斯库 利巴突然出现,一口将操纵装置吞掉. 失错的简伊扎库一个人离开了现场。由 于目前最重要的任务是组织内伊朗王国 和古朗蓝伊鲁王国之间的战争、因此大 家只好先放下银白色的斯库利巴。

大战开始之际。寒鲁迪斯司令舒来、 不但表示自己专特儿子的做法, 还提供 了很大的帮助---带来一批可以使用高 级催眠魔法的士兵。在赛昂西鲁特 行 的努力下,终于击败了大举进犯的古朝 盖伊鲁王国军,并且使用高级健眠魔法 将他们全部生擒。兵不刃血使阻止了两 国大规模战争让世界对和平维特军利日 相看,大大塘添了人们对和平维持军的 信任。和平维持军年轻一代的胜利使比

地仇视, 而是通过交谈互相有了讲一步 批了解。为了表现出自己的谜意、比托 中息还将友情勋章交给置法斯, 覆法斯 也表示要建议国王以和平的方式来解决 两国的矛盾。

由于每白色斯庭利巴森含了機纵势 量、大战之后赛昂西鲁特·行顾不上休 免又要立刻出发。由于它在一十年前营 经特朗油的伙伴吞噬、胡油发誓要将他 消灭, 在古代遗迹中, 大家找到了不少 重要的情报, 原来这只银白色的斯库利 巴是人为制造而成,目的是消灭斯库利 巴, 但是不能消除掉它体内攻击人类的 本件。在与它战斗时, 塞昂而鲁特章然 不能发挥出自己的能力, 不知是因为操 纵装置还是因为其他的缘故, 众人只好 在战后找阿伊扎库询问, 但得到的答案 却只是让高昂而鲁特夫刑条所按一个女 A 200 Gill .

在刑务所内赛昂西鲁特 行找到了 阿伊扎库所说的女人、她竟然就是露米 概。在这里还存放有大量犯人的身体、 文些人只是被抽取掉了某些物质, 并没 有死亡, 目前器植物人颇为相似。看到 眼前的他要大安都有些提不到斗脑。但 后来出现的阿莱萨为大家讲解了这里曾 经发生的一切。原来这里是阿伊扎库制 司令下令建造的秘密研究所,从犯人的 身体中抽去某些物质与新库利巴的细胞 融合产生一种新的细胞、并将这种细胞 注射到人体,使被注射人在战斗中可以 发出弱化斯库利巴的超声波。而且这种 细胞在人体内逐渐增强,使被注射者的 能力逐渐增强。但在警預过剩时人类的 身体将被斯库利巴的细胞占据。因此还 要从那些被试验者(犯人)的身体内袖 内产生的毒素。正是因为这个 原因,賽昂西鲁特在附才的 战斗中才会跟吉库瓦鲁特。 样受到操纵装置的影响。不 能发挥出自己的能力。因 此阿莱萨认为、赛昂西 条特部人根本没有资格 指责吉库瓦鲁特,因《 为两人完全一样, 都昰

倒, 而是决定继续努力, 法尼露更发誓

要找到可以替代的药品。为了不再践踏

人类的尊严, 赛昂西鲁特拒绝再食用那

取物质制造成药。用来中和被注射者体 特已被消灭非常难过,为了完成他的 牺牲别人得到能量。不久 同样接受过手术的艾米 也知道了此事的真 相、非常痛苦地一 个人在海滩上 发呆 在斯盛 利巴出 现后不但不管 反击,反而希望自己 尽快被杀死。幸亏法尼 露和朗迪及时赶来,与 赛昂西鲁特一起教下 了艾米。虽然事情让 4 人难以接受,但是大家 有被眼前的困难和不能改变的过去打

些以人体制造用来保命的药品、但目前 的力量会排徙导致大地失去活力。

托里奥与露法斯两国的代表不再是单纯 却没有可以替代之物。关键时刻古美阿 斯想到了一个好办法,那就是像当年的 古人封印吉库瓦鲁特 程,在寒思两鲁 特体内将作桌的细胞封印。



帝成村印后,又得到了害鹿瓦鲁特 人侵占朗基伊鲁王国的消息, 和手维持 军立刻出发阻止他的行动。让人惊喜的 是虽然赛昂西鲁特体内细胞被封印、战 斗能力却未確認、依然可以发出令新度 利巴茲化的细胞、最后虽然在人主何原 莱萨并将吉库瓦鲁特消灭,但他并不相 信宴昂西鲁特 行可以打倒数月后就会 解除封印的女王斯库利巴。吉维瓦鲁特 居然只是牛物兵器, 茶客了不少十兵, 但他的目的却只是积蓄力量将女王斯库 利巴消灭。特胜利的喜讯带到古朗盖伊 鲁王国王都后,露法斯也回报给泰昂西 鲁特·行一个好清息——两国的元首准 各会前商设施立事宜, 自前只是日期 未定。通过这次的战斗,露法斯更坚信 寨邑而鲁特一行可以拯救这个大陆,加 甲库吊然高衡却絡於帝的友情助會領与 寒昂西鲁特

在返回和平维持军本部途中、赛即 西鲁特一行教記了曾经遇见过的神秘女 稿, 俗这个女務却并不像大會很會視期 么简单。苏醒后阿莱萨得知吉库瓦鲁 遗愿,阿莱萨决定帮助大家制造夺取斯 巴能量的裝置。在研

**空进行81** 神秘女 荡音然护弈操纵 装置,并召唤 出了大量的新 **薛利巴攻击和** 平维持至本 部 战后神 向, 但夺回了提 纵装置 然而此 时发脉的 力量已 经被解尽, 女手架 海利巴封印解除, 各時都出现了大量的斯 库利巴。之后帮助各国点 灭斯库利巴的战斗中都 出现了神秘少女的身 影、而且绝还 ■ 在现场召唤 出斯库利巴。 ₹ 返回到和平维持 部后, 古代兵器已经 终提完 毕,并且改进为可以连射。由

于女王斯库利巴的封印消失, 大陆周围

的结界也躺之消失, 大陆已经恢复了与

外界的联系, 因此不必再担心使用走玉

再全力点头前面的敌人。 69、村中獅景醒来去高边拉艾米、然后回失

西縣, 之后再同来按捺。 回水鄉均鄉+ 71、五ノ スト リム表疹、完成料印局回 水松

72 通用有限日務時 13. MISSION26 战斗难度不低、犬其是 削开放时 定要注意回复。将全部杂兵消灭 后得攻击古库瓦鲁特。

74、向西走到桥头遇到妖精传话,效兵去47 ルドック街板棚会场技加甲库対点、与紙槽 \*1 3 四至 章 法斯章开扑之录 75、日本部籍党醒来后找法尼翼、然后去刑

老所持阿莱萨、对话后点提"平考"。夕后 回基地技大家帮忙。 76 ミヤ ジェン村西边遺迹, 比利战死的 **地方可以接供器车的贡献。 之后要者关** 以

新用机用 77、已宿屋聯世、格友情勘查给摩沃斯道。 松后继续再变,

78、MISSION27 消灭几只新应利巴后在 研究所见到神秘少女,使用强力庸法将禁 79、体制的基础交换博士、瞬间后出被与前来

报信的士兵相遇。然后去西利路線亚王国。 9里布 80. MISSIONZE 更用丝嫩矮、春天璇度的一片。 81、去古明慈伊鲁王因、通往ゼルドック的 大桥

82 10: (6: 31) 人名英森 大學 化放射性管性 故 83、追回本部进入古代兵器找两司令对话。 ・・・と伝統 MY LORE E 85、到着艾米 青柏东、从梯子即下横崖。 A BOOK ROLE AND 20 S 开部约利用地形优势使它们小能接近去降。 让法尼露使用强力的范围擴法。坚持一会局 包继示撤退、只要让男主人公调查绳子使全 4 100 00

87、まザーランパ西北海岸到达量转战场。 --- 5、并且不断召唤出杂兵,战斗难度并不 梦中大 只要拿出时间来砍。主角保护阿莱

#### 由于家法购满相当消草、在此不做介

艾米调查队找到了斯库利巴的巢 穴, 伯勒人的數畫定在基太多, 在馬西 鲁特 行怎么杀也杀不完,不能接近到 女王斯库利巴, 古代兵器从高空中连射 也不能伤害到它。最后赛鲁迪斯和阿伊 扎库这对老朋友将古代兵器开至最大功 摩, 用整个古代兵器推向女王斯库利 程のサイ知夫 円、終于用自己的精料将女生斯底利巴 擅伤,并且炸死了大量斯库利巴。

看着自己的父亲舍身取义。古莱阿 斯和宏謀地鄉抱头痛哭。但二人迅速回 复状态、要用自己的双手为父亲报仇。 完成上代人的遗愿。在决战时阿莱萨也 赶到现场帮忙,在新一代和平维持军的 努力下, 终于将这传说中的无敌怪物 彻底消灭, 为长达两千年的战争画上 了休止符……



## 集机港、50

**动,在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧」** 总力推道,赠品本期华丽的送出口袋变等用的冰森 透彻研究,同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的 《口袋逑5》再度登场,本期将对口袋妖怪新作进行



的网游市场。全彩印刷,附赠精美游戏音乐CD 述校园游戏中的多彩故事,剖析国内独特而深自 三大特號 一顾中国官方游戏的风雨历程



Pace Atay ngyt深度解析、現場開発別 - Fate Atay ngyt深度解析、現場開始企会投售、MG GUNDAM F81 紀先接触 週間綜合投售、MG GUNDAM F81 紀先接触 内容新幹贈の89月初全面掲版。 接触、炎斗士圣



### 口袋迷(5)

■定价:18元

9月2日上市

### 评06秋差号

COOL, TOYS

9月1日上市

TOYS(8)

■定价:9 8cm



**传光盛.豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏住品** 对话,关卡难点,隐瞒稅技第一时间全公开 游戏史上第一个潮分RPG游戏 游戏系统攻 "DAD"

今夏几部值得留意的新作进行了详细的推介

## 多款人气掌机游戏的隐藏秘技及心得面开始增强可读性及趣味性。本期特本期《掌机迷》全新发表数个特色专 。本期特别公 特色专区 公, 10000

#### COOL 2006年第(9)期

### 机洣62期

电子游戏软件

动感新势力 27~31, 34, 36, 38~43M

28.30~4930

■定价 5 80元 2008年第1~18期

第21期, 22, 26

,并权

8月21日出版

9,80元

9,80元

9.80元

原的集	
画、制情解读等 人物播画设定	***
が 福 泉 情 高 高	
影设的	The section of the se
等。鬼	
还事者	The state of the s
70年 五	The state of the s
智. 剪	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
画、制情解读等,还有精彩DVD附送、他人制播画设定,故事年表,开发者访谈人气最高的《鬼武者》系列之精华,除	
ALC: 500	
制情解读等,还有精彩DVD附送,值得 《播画设定,故事年表,开发者访谈 《最高的《鬼武者》系列之精华,融合	(A)
得, 首	THE TO PERSON IN THE PERSON IN
· 值得收藏 - 融合全系列	<b>动作综合证金</b>
	-

集.珍贵人设原画首次曝光.从来公开过的生化秘密街 不朽的系列大作. 吸引了无 行大详解,附贈DVD精彩光盘无敌超值价22元 数游戏玩家,详实的资料收

■定价 22 70元

施51--62第,50期已集中) 5.80元 口袋迷(5)(新) 18元 19,80元 12元 戏批评06秋季号(新) TOYS篇(8)期(m) 9,80元 SOCOOL第(11)期(新 15元 19,80元 幻魔戏本 战批评06春季号、 12元 SOCOOL第(1~11)抑 15元 TOYS第(1~8)期(5個已動態) 9,80元 ■終幻想XII完全攻略本(要申股) 24,80元 接受有的

邮购地址:北京东区安外邮局75值箱 发行部

■定价:19,80元

邮编: 100011

联系电话: 010-64472177/64472180

邮资免取



平静章视《中国游戏产业的先锋》,部析中国网游玩家的心态

Girl Game 特報・美少女游戏进化

**龙欧战神传 2、异度传说 3、女神异园录** 战国 BASARA2、SD 高达 G 世纪 P 等 游戏史料馆·召唤之夜一 --具有深滤传承的童话

九月中旬全国上市

## 新作游戏发售表

		_	
	PS2		
.Summer##	. Summer##	AVG	GNsaftware
and the state of t	*B ×	AvG	
			acquire
吉他英雄	Guitar Hero	ETC	SPIKE
製甲計がら 打市市屋	Commanded Stake Force	ACT	SPIKE
<b>武</b>			- 1
a 分5, 2 图 平市	ファンタシ スタ ユニバ ス	RPG	SEGA
BLOKE OF THE MIGHT NISS	B C - NE NERT KSS	AVG	NBG
Breen we don't a	11 ( - 14 ( ) ( ) ( ) ( )	AVG	400
			- 2
TAITO REST 1 1-16	' T " '91 × XE / 2 A	- "(	1A TO
S-MPLE2000原列 Vol 107	SIMPLE2000シリーズ Vol 107	ACT	D3P
THE要之格斗器长	THE 表の格斗番板		
漁客館。-明治創客浪漫樓-	るろうに創心 - 明治創客点港連 -	LETC	BANPRESTO
		1 510	BARRICOIU
炎上,京都轮回	<b>美上</b> ,京都轮回		
PlayStation2 the Best 決战3	PlayStation2 the Best 3433	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大剪记 ***	人與正	SLG	GAF
Maria Company			-
FA SPORTS VINDOS	EA SPORTS NHLOG	SPG	EA.
<b>操体性的</b>	カオスウキ ス	5 1	) A)
			- 25
hack//G U Vol.2 含思之声	hack/ G し voi 2 数想ノ声	RRG	BANDAI
8 WH .c	APP ENTENTS	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	
九片好雕分片的 內條	つらか俺マ×ナ リチヤ ジ	AVG	ATLIS
三億率11	三国市11	SLG	KOEL
世界が行列の企業	セカエインス 50 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来过	別,明章 正	AVG	FOG
PANIA C		740	
发は7度で NEO	とうコンナ レ スハ キンウネオ	8	Net
F .			
冰河世紀2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
The second			- T
卒子 下の戦	トライバ パラレルラインズ	BAC	AQI
	1741 170107422		
死神-创刃战士-	BLEACH - プレイドーパトラーズ -	ACT	SCEI
Gilt		AGZ	systems.
Ca.			9
转生學因 月光景	转生学团 月光景		
			ACRAIN ACE
			ASMIK-ACE
美人位 校園	マ メイト ブリスム	SLo	E sp
要人分 收值 野你の勢智能 确设直接			
	マ メイト ブリスム	SLo	E sp
界界の勢智能 構成血統 前格・2年	マ メイト プリスム ジョジョの参約な世界ファントムプラッド ナペ・の下	ACT AVG	D3P NBGI + ti
乔乔奇罗智隆 确设直接	マ メイト ブリスム ジョジョの参約な契約ファントムブラッド	ACT	C sP NBGI
界界の勢智能 構成直接 南格・スタ 水的発酵2 様々记忆	マ メイト ブリスム ジョジョの参約な世界ファントムブラッド 1・ボ・のド 水の後述? 特の記忆 -	ACT AVG AVG	NBGI * 8. KID
界界の勢智能 権反直接 前以・20 水的教神2 様之记忆 子供之聲	マ メイト ブリスム ショジョのかけな世界ファントムブラッド また・の下 本の発達で 我の足化・ キャプテン異	ACT AVC AVG	NBGI * \$ KID NBGI
界界の勢智能 構成出現 南場・20 水的整律2 様之记忆 一 天後と聲 西駅 計画版成争	マ メイト ブリスム ショジョのきかな型をファントムブラッド ませ、の下 *の旋性? 核のご任~ キャプテン表 シム ン ド亜最近余	ACT AVG AVG	NBGI * 8. KID
界界の勢智能 権反直接 前以・20 水的教神2 様之记忆 子供之聲	マ メイト ブリスム ショジョのかけな世界ファントムブラッド また・の下 本の発達で 我の足化・ キャプテン異	ACT AVC AVG	NBGI * \$ KID NBGI
界界の参留院 構成血統 商格・スカ 水的原律2 様之记忆 大使之聲 西原 行蓋截弦争 封印的RIMAJOHN	マ メイト プリスム ショウラの参加を対象ファントムブラッド シボ・のキ ボの発電で 技の定位・ キャプテン賞 シム ン 浮量飛点や 対策のリーマージョン	ACT AVG AVG SPG SLG	NBGI NBGI NBGI NBGI
界界の参智院 競灵垃圾 南島・ラウ 木供を費 売費 ド亜酸成争 参野的開MAJOHN 乗割者・高人 木町之道口	マ メイト ブリスム ショジョのきりな官号ファントムプラフド よ時・の下 ボの発揮? 柱の元化 - キャプテン賞 シム ン 浮墨飛送争 対印のリーマージョン NARU10・ナルド・よアのスピリッツ!"	ACT AVG AVG SPG SLG	NBGI NBGI NBGI MMb I
界界の勢智能 構成血統 前項 ニュウ 水物物学2 様之に忆 一 一 天像之質 西東 宇護素(30 <sup>4</sup> ) 勢可的用MAJOHN 大明 1 表所之道印 Process カテロcess	マ メイト プリスム ショウ=の参約を哲覧ファントムブラッド シャーの) ボの姿は? 初の之位・ キャブテン賞 シム ン浮墨点点や 対印のリーマージョン NARUTO・ナルト・よッパスピリッツが フリッセス ブリンセス ブリンセス	ACT AVG AVG SPG SLG	NBGI NBGI NBGI NBGI
界界の参智院 競灵垃圾 南島・ラウ 木供を費 売費 ド亜酸成争 参野的開MAJOHN 乗割者・鳴人 未可之違い	マ メイト ブリスム ショジョのきりな官号ファントムプラフド よ時・の下 ボの発揮? 柱の元化 - キャプテン賞 シム ン 浮墨飛送争 対印のリーマージョン NARU10・ナルド・よアのスピリッツ!"	ACT AVG AVG SPG SLG	NBGI NBGI NBGI MMb I
界界の砂管館機関山設 前期、コウ 水化保守2、建立に任 大使と質 西東下華最低か 射町的別MAJOHN 大学でである。 本町之道印 Ptroons ステーロcess。 公主性が可称音響は	マ メイト ブリスム ショショの時後世界ファントムプラット ホボーのこ 水の変形で、日のごピー キャプテン賞 シム シ 戸書品会令 針中のリーマージョン ト級ロリロ・ナルト・よどのスピリックが ブリッセス ブリンセス 切たちのアファケーにはま	ACT AVG AVG SPG SLG ACT AVG	NBGI NBGI NBGI MMV I
界界の影響能 構成出設 商店・プロ 本的保持2 様之に化 大便と質 商度 中華地心 動物的HMAJOHN 大概形者-鳴人 木町之道印 Promos 名 Promos 公とすかである 管理は 様材的の形成	マ メイト プリスム ションののかに変更ファントムプラッド + 地・のの 中のでは? 日のマゼー キャプテン賞 ンム ン 月電点点令 分目のリーマーション ANRIOの・ナル・よ。パースピリックが ブリッセス ブリンセス がたちのアファナいる声楽 Worlds and	ACT AVG AVG SPG SLG	NBGI NBGI NBGI MMb I
界界の影響能 構成出設 商店・プロ 本的保持2 様之に化 大便と質 商度 中華地心 動物的HMAJOHN 大概形者-鳴人 木町之道印 Promos 名 Promos 公とすかである 管理は 様材的の形成	マ メイト ブリスム ショショの時後世界ファントムプラット ホボーのこ 水の変形で、日のごピー キャプテン賞 シム シ 戸書品会令 針中のリーマージョン ト級ロリロ・ナルト・よどのスピリックが ブリッセス ブリンセス 切たちのアファケーにはま	ACT AVG AVG SPG SLG ACT AVG	NBGI NBGI NBGI MMV I
発育のも智能構成血統 高格 > つう 未依的報文・柱之化化 大使之質 西男 計画最高か 分町の前MAJOHN 大変形者・病人 木可之道印 Pringers APPARENS 企士をからからからない。 世界的長期 電視影響がある。	マ メイト ブリスム 温空の命が変更アファトはブラド 100 での 中でブテンド シム シ ド電景点会 別田のリー・ジョッ NARIO ナルト・よがスピリフジ・ ブリーやエ ブリンセス のたちのファナいな声を World s end アラー・シャダーク・サニーナイトボー	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG	NBGI NBGI NBGI NBGI MMV I  PRICESSOR CAPCOM
另外的學院 無风电缆 前线 "之"。 水的指挥之 建之记忆 大使之質 在思	マ メイト ブリスム ションのからなりアントムブラット + 400 での キャイブランス シング 単重点立今 分目のリーマーション NAS(10・カルト人・人・リスピリック) ブリッセス ブリンセス がたらのアンフャいまま Words end アロールイチラ・クー・サニーナイトター BIELEAXER	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG ACT	NBGI NBGI NBGI MMU I NBGI MMV I PROCESSON CAPCOM TECMO
界界の整路 構成組織 前級 。	マ メイト プリスム Jangandhyagp アフォトルプラド Jangandhyagp アフォトルプラド Jangandhyagp Manus デンター Manus テルト・ボーバスピリックが ブリーセス ブリンセス 成たちのアファケいを示さ Words and アラー・インザラ・クマニーナイトボー BHEAKER シャン・ランド・ア・ア・ドゥー Sett ライブレート7	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG ACT SLG	NBGI NBGI NBGI MMV I NBGI MAVV I PROCESSOR CAPCOM TECMO ASSURY SOFT
界界的學院會議員就 前核。中心 水的指律之 建立记忆 失使之實 意思 计重磁磁学 對邻的同MAJOHN 安慰忠海人 未完全通印 Prisons与Proses 企士中的电话中的 世界的仍未 生理编版 新的思夢 報知者 要是我ASP AGE 2 Catan	マ メイト プリスム コマの合かを使取アファトよグラド シャック・ シャック・ キャック・ トラーク・	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG ACT SLG ACT	NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI MMV I  NBGI MAVV I  PRICESSOR CAPCOM TECMO ANNEYSOFT CAPCOM
界界の整路 構成組織 前級 。	マ メイト ブリスム コタコの合物を建設アファトはブラッド + 400 つ ・ 400 で ・ 400	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG ACT SLG	NBGI NBGI NBGI MMV I NBGI MAVV I PROCESSOR CAPCOM TECMO ASSURY SOFT
界界的學院會議員就 前核。中心 水的指律之 建立记忆 失使之實 意思 计重磁磁学 對邻的同MAJOHN 安慰忠海人 未完全通印 Prisons与Proses 企士中的电话中的 世界的仍未 生理编版 新的思夢 報知者 要是我ASP AGE 2 Catan	マ メイト プリスム コマの合かを使取アファトよグラド シャック・ シャック・ キャック・ トラーク・	ACT AVG SPG SLG ACT AVG AVG ACT SLG ACT	NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI MMV I  NBGI MAVV I  PRICESSOR CAPCOM TECMO ANNEYSOFT CAPCOM
外界のを開発 構成組織 前局、一の 本的所律と ほとにじ 大使と質 を関する 動物的用体ALOM 大便を選出か 対称的所体ALOM 大便を選出か 対称の所を 生生でので、 生生でので、 生性の 生態 生態 を を を を を を を を を を を を を を を を を	マ メイト プリスム コマの合かを使取アファトよグラド トル・のか ルの合かで はのごはー キャプテン賞 ンム ン ド重商点令 対にのリーテージョン NARJOID・プルト・よノ引又ピリックが ブリーセス ブリンセス 切たらのファイル・可達 アローノイデリー・デューナイトダー 野田和女子 アローノイデリー・ディーフィトデー 田田和女子 ガンパンド・オーケストラ 神の書 ガンパンド・オーケストラ 神の書 ガンパンドド・オーケストラ 神の書 Soul Live ETCENSION	ACT AVG SPG SLG ACT AVG ACT SLG ACT SC ACT SLG ACT SLG ACT SC SC ACT SC ACT SC ACT SC SC ACT SC SC ACT SC ACT SC SC ACT SC SC SC SC SC SC SC SC SC SC SC SC SC	C3P NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I PROCESSOR CAPCOM TECMO ANNY SOFT CAPCOM SCE NTERCHAREL
分界のを取扱 無視は故 前別・一の 水の類字。 は上に忆 天徒と質 自習 下書無心争 材切的IMAJOHN クセセールの を対するのである。 を対するのである。 を対したのである。 をがしたのでなである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのである。 をがしたのでなできなでなできなでなできなでなでなでなでなでなでなでなでなでなでなでなでな	マ メイト プリスム 温空の命が変更アファトはプラド 4m の つ の強症で Hのど位・ キャプテン賞 別のの一・ショー 別のの一・ショー 別のの一・ショー 別ののファナルを成 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたりのファナルを選 がたり、アー・フィーナートがアー BEASER ショー・フィー・フィート エー・フィー・フィート エー・フィー・フィー・フィー・フィー エー・フィー・フィー・フィー・フィー エー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー エー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィー・フィ	ACT AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG AVG AVG AVG AVG	C-SP NBGI NBGI MMV I  NBGI MMV I  Procession CAPCOM TECMO SCE VARRCHWEL SUCCESS
外手のを開発 無視直接 前局、一方 前局、一方 表的所律之 建上记忆 大使と背 直接 下面無点分 封行的前队从口内的 交替的点点,未完全端口 下1mmm,从下2mmm 企士生产的一位。 生性 不可能 整理 解析 配子 報知 概如 表示 任 不	マ メイト ブリスム Javaの向かを関すアントよがラアド Javaの向か。 Roman で Roman Ample Roman A	ACT AVG AVG AVG AVG ACT AVG	C-3P NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBGI NBG
分界のを認識 無点試験 前所 - のう	マメドナプリスム Jayanのかを設定アファトはプラド Jayanのかのでは、 キャプテンド Jayanのか。 Manus ナル・メージスト Manus ナル・ナー Manus ナー Ma	ACT AVG AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG	C.F NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV I CAPCOM TECMO SCE CAPCOM SCE CAPCOM SCE SUCCESS NUTBERHANEL SUCCESS
分野の砂壁管 構成組織 前局 - の	マ メイト ブリスム Javaの合物を使すアントよかラアド Javaの合物を使すのだし。 キャプテン賞 ンム ン 別重機成争 対抗のリー・ション NARIOTO・カルト・より引えビリックが ブリッセス ブリッセス 対したものアフテル・マボル WORD and ロー・リー・ エー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー・アー	AVG	C.F NBGI NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV I SCE NFERMANEL SUCCESS NFERMANEL Symmodylani
分界のを認識 無点試験 前所 - のう	マメドナプリスム Jayanのかを設定アファトはプラド Jayanのかのでは、 キャプテンド Jayanのか。 Manus ナル・メージスト Manus ナル・ナー Manus ナー Ma	ACT AVG AVG AVG ACT AVG AVG ACT AVG	C.F NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV I CAPCOM TECMO SCE CAPCOM SCE CAPCOM SCE SUCCESS NUTBERHANEL SUCCESS
分界のを認識 無点は故 前別・のか 末的が確定。はとに忆 天使と質 直覚 下層無心か 針切的川瓜(JOHN 女教育者・尚人、本年之道( 下) 1000 大・中の中の 大・十十十一年で 発電機能・前列記 参 ませんのより AGE 2 を を を を を を して して して して して して して して して して して して して	マメイト プリスム Jayanohokuga アフォトメプラド Jayanohokuga アフォトルプラド Jayanohokuga Rio	AVG	C.F NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I PhrocesSoft CAPCOM TECMO ANNEY SOFT CAPCOM SCE WEBCHANEL SUCCESS NEBRUMAL SUC
分野の砂壁管 無視直接 前局、のの あれら所で、ほとに化 大使と質 受け蓄量点か 対印的川林人口MP を表する。 大学と変形をある。大学之連口 かしまったので、 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を を を に してはかい を に してはかい を に してはかい と に してはかい と に してい を に してい を に してい を に してい を と に してい を と に し に し に し に し に し に し に し に し に し に	マ メイト ブリスム Javaの合かをはアファトムグラド Javaの合かをはアファトムグラド Javaの合か。 中でプテン賞 ンム ン 川里県成立 今 対比のリー・ジョン NARIO1・ブルト・メードスピリックが ブリー・マス ブリンセス 切た・切のアファル・マボル WORD 3 end アロー・バイザ・ア・マニーナイトダー HER ブンバン ド・オーケストラ 参の書 Soul Intel ETRISION ようこをひつじせっ こにおいるカークラメドー 大池等以エクジード Kー1 WORLD GP2005 TOMB RAIDER LEGEND 子学教育室 3	ACT AVG SPG SLG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AVG AV	C.F NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV CAPCOM SCE NFECHANEL SUCCESS NFERNANEL SUCCESS NFERNANEL SUCCESS SUCCESS SUCCESS NFERNANEL SUCCESS SUC
分界のを認識 無点試験 前別・のの 水の指す。 はとにピ 大使と質 自智 ド語風心学 対切的川林人DOFN でする。 大学と選手を 対対のの大学ののの を を を を を を を を を を を を を	マメイトプリスム Jayanohokagir アフォトはプラド Jayanohokagir アフォトはプラド Jayanohokagir アフォトはプラド Jayanohokagir インド Jaya	AVG	C.F NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I PhrocesSoft CAPCOM TECMO ANNEY SOFT CAPCOM SCE WEBCHANEL SUCCESS NEBRUMAL SUC
分野の砂壁管 無視直接 前局、のの あれら所で、ほとに化 大使と質 受け蓄量点か 対印的川林人口MP を表する。 大学と変形をある。大学之連口 かしまったので、 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を 生性が多年を を を に してはかい を に してはかい を に してはかい と に してはかい と に してい を に してい を に してい を に してい を と に してい を と に し に し に し に し に し に し に し に し に し に	マ メイト ブリスム Javaの合かをはアファトムグラド Javaの合かをはアファトムグラド Javaの合か。 中でプテン賞 ンム ン 川里県成立 今 対比のリー・ジョン NARIO1・ブルト・メードスピリックが ブリー・マス ブリンセス 切た・切のアファル・マボル WORD 3 end アロー・バイザ・ア・マニーナイトダー HER ブンバン ド・オーケストラ 参の書 Soul Intel ETRISION ようこをひつじせっ こにおいるカークラメドー 大池等以エクジード Kー1 WORLD GP2005 TOMB RAIDER LEGEND 子学教育室 3	AVG	C.F NBGI NBGI MMV I NBGI MMV I NBGI MMV CAPCOM SCE NFECHANEL SUCCESS NFERNANEL SUCCESS NFERNANEL SUCCESS SUCCESS SUCCESS NFERNANEL SUCCESS SUC

東越東東、現在有的游戏與的是不能玩,就一会几就能請求您心的等能。 "何本。 前次到又思想你你愿,只要一情報時找到儿时两边的那种感觉。有人总说,游戏来到 废味儿,更有甚有说这味道是越来越带,意思就是说,是玩游戏的人时过境任,当年能 他學已不在。我特保育意见,您觉得呢?

hack//G U Vol.3 表行之達	hack//GU Vol 3 (ような過ぎで	RPG	BANDA:
吉島・、同談技・技事・攻克的林	ジオラマ战线昇状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セバレイトハーツ	SLG	KID
VM "apan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
从置位 多上: , pare	儿童也多上	, ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式件の城 七夜月幻想曲	式神の娘・七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我产业時	ああつ女培さまつ	AVG	Marveilrus misractive
龙蚜	龙树	AVG	KID
權及大改物語 帝都萬	サクラ大战物语帝都第	AVG	SEGA
<b>長之宅急便</b>	炎の宅配便	ACT	SUCCESS

The state of the s	1.1		
CŦ	仁王	ACT	KOEL
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★蔡甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FROM
福斗之王极限冷走。	キング・オブ・ファイダーX TMIS	FTG	SNYPLAYMORE
幻想水消传B	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
東又権政	実況パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致而明然	フェイタル・イナ シャ	RAC	KOEL
切之风暴・百年被争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
新 *** ** ** * GPX	原世紀GPXサイバ フォ ミュラ	RAC	SUNR SE
新天电界6	新天魔界 VI	S - APG	IDEA FACTORY
量强银度 開棋7	最强银星 限模7	I TAB	MAGNOLIA
量弧银星 将棋7	最強银星 将模7	TAB	MAGNOLIA
太空遊戲机	グラディウス	STG	KONAMI
■ MISH RACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Torr - arevis Ghost Recon 3	Tom Canty's Chost Recon 3	ACT	IB SOFT
快樂8	<b>铁柳6</b>	FFG	NAMCO
\$# The end of the CENTURY	類就 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
单之村	ひつじの付	AVG	SUCCESS
炸弹人	ポンパーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイクライ4	ACT	CAPCOM
· · · 令装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺病常尼克	ソニックザ・ヘッシホッグ	ACT	SEGA
Lnertai .	フェイタル・イナーシャ	SLG	KOEI
员魂能力	ソウルキャリバ-	FTG	NAMCO

Wil					
点 《节奏》等作	スカ・とゴルフ ハンヤ レホリエ ション	SPG	tec -o		
超级联子球	ス-パ-モンキ-ポ-ル	ACT	SEGA		
发达7個发INEO	DRAGON BAL . Sparking NEO	ACT	bandanamco		
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spika		
The same of the same					
JAWA	JAVVA	ACT	spike		
任えを全明を大シュX	ノネ・スマノンエブラザ ズX	FTG	行天堂		
HERO S	HERO S	ACT	spike		
刺激货车	( Excite Truck	RAC	任天堂		
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	S.G	bandanamco		
机动战士高达	抗助战士ガンダム	ACT	bandamamoo		
生化四部异体 暂证名	バイオハザ ト 新竹 段題!	AVG	CAPCOM		
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv si		
大是应者NARUTO	NARUTO ##	ACT	TAKARATOMY		

<b> P膜細胞双量何確</b>	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AUC	181
g commences	Marta Kompat Armageddon		Midway
E 1 2	Superiory: Returns	ACT	£A
250年 46元	Stercraft GHOST	ACT	BL ZZARD
NE 93 開発	forn Clamby's Rambow Six 3 Black Arrow	ACT	UB

## XBOX360

背罪者 心理犯罪	CONDEMNED PSYCHO CRIME	ACT	SEGA
刻豪ZERO	剑豪ZERO	ACT	元气
AquaZone热带鱼	アクアソーン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
全速賽车	Full Auto	RAC	SEGA
妖精计划	プロジェクト シルフィード	STG	SOUARE ENX
天诛 千乱	天诛千乱	ACT	From Software
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
营持之領4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THO Japan
天诛360(暫定名)	天诛360 (假題)	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーションダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
传递Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
真名法典2	MAGNA CALTAZ	APG	BANPRESTO
三国封神(暫定名)	三国封神(假題)	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SHKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ-ド5	AVG	CAPCOM
萘甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机助战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超級机器人对战	スーパーロボット対談	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THO Japan
頭破英豪 -	The Outfit	FPS	THQ Japan
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

## NGC

海贼王:大陆冒险	One Piece: Grand Adventure	ETC	NBGI
賽尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姫 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之器2	どうぶつの第2	RPG	任天堂
<b>胆</b> 之卡比	差のカービィ	ACT	任天堂
大金刚要字	ドンキ-コングレーシング	RAC	任天堂
光道图者21号	アイシールド21	AVG	任天堂
超級低片马里奥	スーパーペーパーマリオ	ACT	任天堂
六金相水桶喷射響	ドンキーコング たるジェットレース	ACT	任天賞

### GBA

旋律天图	リズム天園	ETC	任天堂
超级方块侧王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高パトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列 雕棋	みんなのソフトシリーズ 密棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵団 - 紅椒の魔人 -	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 熱血コレクション3	ETC	CAPCOM
然人奧特曼確認	超人ウルトラベースポール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNOLAYMORE
合金彈头2	メタルスラッグ2	STG	SNIPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SWPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SWPLAYMORE
最終幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT	ACT	8ANPRESTO
	トランスフォーメーション		
特别机器人GBA	カスタムロボ G8A	ACT	任关堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最終幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
務得兰(智定名)	パトランド(仮輸)	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキーコングカントリー2	ACT	任天皇

	PSP		
	8月24日		
国王密令川	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
胜利赛马6 2006	ウイニングポスト6 2006	SLG	KOEI
學思裝备 审判	ギルティギア ジャッジメント	ACT	ASW
SIMPLE2500系列携带版ITVol.7	SIMPLE2500シリーズボータブル!! Vol.7	ETC	D3P
随时汉字提问提战(汉字检定	どこでも弦字クイズーチャレンジ! 漢字检定2006。		
水极	タマラン	PUZ	SCEL
七田式施白金	七田式トレーニング	ETC	Interchannel
右脑锻炼携带版	右随锻炼ウノタン ポータブル		
加勒比海道	パイレーツーオブーカリビアン	AVG	D3P
聚溶剂	デッドマンズーチェスト		
章托GP	MatoGP	SAC	NBGI
成为驾驶员	パイロットになろう	SLG	MMV-1
軟空全明果	フライングオールスターズ		
卡普亞经典合集	カプコンクラシックスコレクション	ETC	CAPCOM
潜放王双重怪兽GX TAGFORCE	西戌王デュアルモンスターズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
山脊赛车2	リッジレーサーズ2	RAC	NBGI
贫金器手	バウンティハウンズ	ACT	NBGI
	9月28日		
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の軌道FC	RPG	FALCOM
金-三昭无双	省-三国元派	TAB	KOEI
	104 1055		
天地之门2-武双传-	关地の112-武双传-	RPG	SCEI
尼道 焰	忍道 悠(ほむら)	ACT	SPIKE
★GT赛率4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	想更の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	度界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人主游戏PSP	EXA±#-APSR	SUG	ATLUS
TGM-X	TGM-K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
9	奥	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC .	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火製品者Portable	NARUTO~ナルティメイトボーケブル	ACT	BANDAL
最終幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NUS			
ファイナルファンタジー川	RPG	SQUARE-ENIX	
ルーンファクトリー新牧场物语	SLG	IM	
ダイノキングバトル	RPG	TAITO	
太古からの漂流者			
こころを休める大人の图り绘DS	ETC	Ertain	
イコールカードDS	ETC	电游社	
いい英を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK	
	ETC	IEK	
	ETC	IEK	
	RPG	任天堂	
ポケットモンスターバール	RPG	任天堂	
DS电击文庫 アニソン	ETC	MEDIAWORK	
アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES	
イースストラテジ	SLG	MI	
Tales of the Tempest	RPG	NAMCO	
チンクルRPG	8PG	任天堂	
	SLG	BANPRESTO	
		Arting	
		ATLUS	
	17.40	PLAYMORE	
Bokura no 太阳 DS	APG	KONAMI	
机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI	
恶魔線ドラキュラ	ACT	KONAMI	
	アイナルファクタンーII ルーンファクトリー 株状ら物語 ダイチングバトル 大古からの運流者 こころを作める大人の明り館OS カーカー・FDS いい、多夫(する。 DSIX 中の ロッパ・スタット イース・スター・ベール ロッパ・スタット イース・ストランプ Tales of the Tempest チンクルドウン アイスエイジ2 イース ストラデン Tales of the Tempest チンクルドウン Super Robot Wars D Super Robot Wa	アイナルファンタナー川	

. 0

动漫游戏周边 糊糊好礼不断

## PRESENT

第一时间仔细阅读《电歌》

本期抽奖截止时间 10月1日

参加方法:凡填写(电子游戏软件)当期回函卡并表 短端缄部者。即可参加该期的抽浆活动。有机会成为 各种转类礼品的获得者:另外,中国电玩榜以及各个 租应栏目的参与者,也将成为我们的牵进者之一,将 每次们选出的疾品。具体雕造规则将参见各栏目的相 学说用。注意道:





3 网球王子青春学园护照







草莓棉花糖/备长炭/水果篮子 多用笔袋



#### 187期中奖名单

① 第2 河北省/贾春雨、北京市/ 孟書、重庆市/谢鹏、山东省/胡晓伟、辽宁省/宋扬

(2) 等处,河北省/王鹏、辽宁省/多季臣、四川省/陈坤、山东省/杨俶 艮、广西省/栗柳波、辽宁省/李典、 山西省/河省、四川省/唐林、北京市/ 李柳雅、天津市/李宾

第二十二 广东省/许志勇、北京市/罗廷別、天津市/杨荫生、北京市/刘 別、广东省/薄积颖、屋庆市/田力、北京市/贾一静、湖北省/韩帅、安徽省/武伟、上阳市/夏文馆

4. 上海市/陈梦影、江苏省/宋大槿、辽宁省/王禄、福建省/知嘉 琦、上海市/沈伟、上海市/包海歇、 河北省/佟超、麓庆市/申川、安徽省/ 于少龙、上海市/滕颖祥

② 3. 上海市/赵佶、福建省/陈 远桥、上海市/夷伟、上海市/于常、 厂东省/周家超、北京市/王隆、董庆 市/肖可、广西省/董叔島、重庆市/王 冬、贵州省/罗慕

6 为主、北京市/冯广镇、河北省/ 何涛、北京市/程克皮、江苏省/茆 建、江苏省/王顿、山东省/陈瑟、新 疆/王健、广东省/静脉、河北省/宋 明、安徽省/张旭

第一条 上海市/林吉米、天津市/ 刘君、山东省/邵荣、北京市/张易 雄、北京市/殷快

#### 中国电玩榜中奖名单

死神华福禄表:广东省/郭丽珍、广 东省/许志勇

名仲核申請可助钥數部。北京市/ 核組、福建省/競詩程、天津市/朱浩 線、福建省/競討法、上期市/陈浩克 火地域也。福建省/许频贷、江苏 省/赵楚英、重庆市/全立智、福建 省/陈泽博、四川省/日长德



# SOCHARMIG

眼镜+背心+原達+领带 四大单品 提升 无题魅力

全国上市热卖中



STREET SEE

是刊副赠

| 変用包包指导別冊! | **3008 A G S** 

拥"包"你的肩头艺术

